97年最新版　完整保存版

GAME BOY

大集合



GB 遊戲越來越精采・最佳 GAME BOY 遊戲購買指南

89－97年發售卡帶450款完全收錄

新機上市・魅力無限

輕薄靈巧 GAME BOY POCKET 新機型大解剖



GB風暴再度捲襲全台

特價280元



97 年最新版

GAME BOY 大集合

最新 GB 遊戲 52 款新卡介紹 /

- 桃太郎總集篇 2
- 超級大金剛 2
- 風塵英雄 GB 版
- 熱門武士魂 3
- 耀西的方塊
- 炸彈超人 GB3 …等軟體

- GAME BOY POCKET 新機型介紹





GB風暴再度捲襲全台

特價 280 元

次世代 發行
兄弟/書森 監製

97年

最新版

GAME BOY大集合

1989–1997年全450款軟體介紹

次世代發行
兄弟/書森監製

次世代

GAME BOY 攻略合集再創遊戲高潮！

坐擁這兩本合集，便可享受 9 款遊戲的
攻略樂趣，眞是“俗擱大碗”“福氣啦”

五合一

五大強卡完全攻略
- 呑食天地
- 三國志
- 聖劍傳說
- 女神轉生外傳 I
- 女神轉生外傳 II

特價 250 元

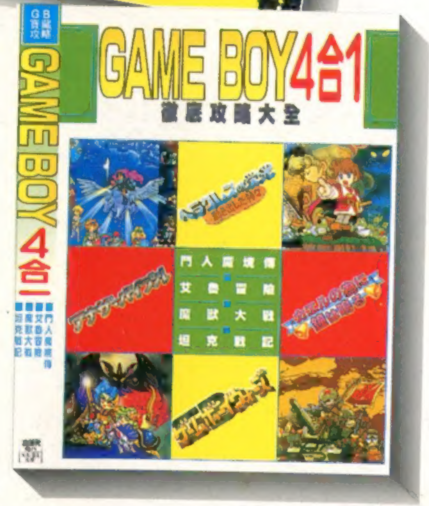
四合一

四大暢銷遊戲必勝攻略
- 艾魯冒險
- 魔獸大戰
- 鬥人魔境傳
- 坦克戰記

特價 220 元

全省各大小遊樂器
專賣店均售





讓次世代的 GB 合集，
陪你進入 GAME BOY 的夢幻世界吧！

新書強檔
第二波

全省好評熱賣中！

強力推薦傾心之作，次世代讓你成爲電玩高手



國王密令III II I
PS/ 破關完全攻略
特價 /280 元



'96 格鬥天王
全機種 /KO 秘笈
特價 /280 元



電腦戰機
SS/ 完全攻略本
特價 /240 元



妖精戰士II
PS/ 完全攻略本
特價 /260 元



海釣太郎
SFC/ 釣友必備手册
特價 /200 元



萬獸之王
SS/ 完全攻略本
特價 /240 元



刀　　魂
PS/ 必勝攻略
特價 /220 元



王國傳說II
SS/ 完全攻略本
特價 /230 元



攻略本盡在次世代，全省各大遊樂器小賣店均售

GAME BOY

1985 1995

大集合





編輯感言

電玩市場上正颳著一陣「次世代」旋風的同時，仍不畏這些「大哥」們之雄雄氣勢， 默默在「淌淚」中，也是努力打拼的這個電玩界的「小超任GAME BOY」，似乎有一種被冷落在一旁的感覺，編輯部在明察秋毫之下覺得實在是看不下去了，所以決定製作這本「GAME BOY」大集合，希望提供GAME BOY玩家在購卡時能作參考。主要內容是針對89年－95年之上市卡帶，在本書中均有收錄。在製作時所耗費人力、財力之浩大，可能不是一般消費者所能體會。也希望讀者們在參考之後也能加以珍藏。目前市場上尚未發現一本資料完整之GAME BOY介紹，雖然二百多塊卡帶資料的收集並非一件容易的事，但爲了玩家們的利益，編輯部也不遺餘力、挑燈夜戰，爲的就是要製作一本完美的「GAME BOY」大集合，藉此更能證明本社在市場上製作之實力。也許尚有不足之處，還望各位讀者們能夠包容，相信這本書可謂是空前絕後的完全保存版，往後也將秉持此種製作精神及原則，以利廣大消費大衆。

—— 編輯部 ——

編輯後序

在此編輯部要向廣大讀者致上十二萬分之歉意，因此次 GAME BOY 大集合在製作過程當中，資料收集時所花的心血實在相當龐大，可謂無法以筆墨形容。在這當中因爲多多少少遊戲卡帶的發售年份、月份、編排順序有些誤差，（眞的是少數），使讀者在參考時或多或少的造成不便，敬請各位寬宏大量，多多包涵。此外，９３年份上市之卡帶資料約４０餘款，因資料之收集困難故造成卡帶介紹有所缺失，深感抱歉，對此編輯部將於次號中收集更爲完整資料，敬請期待。

－編輯部－

ＧＢ特輯[1]

GAME BOY 大集合

CONTENTS

編輯感言 2

遊戲軟體介紹

1989 年 4－15

1990 年 16－80

1991 年 81－127

1992-93 年 128－176

1994-95 年 176－221

讀者回函 223

■超級瑪俐歐樂園

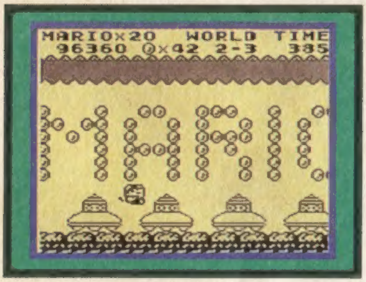
スーパーマリオランド

ACT

■ 1989.4.21 ■ 1人

■ 任天堂 ■ 512K

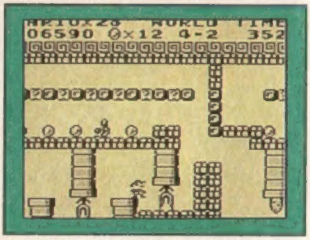
■



解 說

共有四大世界、十二個區域。除了瑪俐歐之外、其餘的登場人物全部是獨創的。乘坐飛機或潛水艇進行熱戰的場所、仍延襲以往瑪俐歐系列所使用的渦形管。地圖裡面、還加入隱形電梯和隱形方塊。六個項目在基本上與瑪俐一代的作法相通、但「花」的效果不同、不是火球、而是超速球。

↓不能踏反向的水管、在有空隙時前進吧！



介 紹

暢銷系列的第四彈。新舞台是在受宇宙怪人所支配的世界、薩拉薩島。瑪俐歐的使命、是一邊在四個國家冒險前進、並救出受宇宙怪人塔彈格拐騙的笛姬公主。本遊戲的基本操作法與任天堂相同、即使是初學者、也很容易學會操作的喲！

★畫面說明★



位於畫面左上角的是得分表、每取得十萬分、就增加一次繼續的機會、其右方所顯示出的是取得金幣的枚數、擁有一百枚就可以上升一層。在它右方所顯示的是現在所處空間的所在地。最右方顯示的是剩下的時間、一旦變成零就表示失誤一次。

■惡魔城

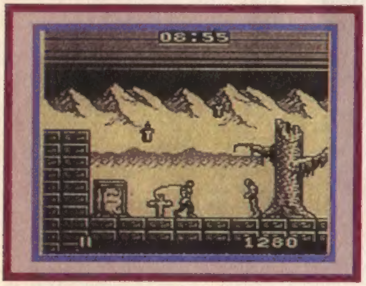
ドラキュラ傳說

ACT

■ 1989.10.27 ■ 1人

■ 柯拿米 ■ 512K

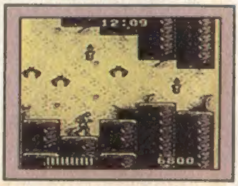
■



解 說

本遊戲共有四個階段（四關）。玩者操縱克利斯德法在設定的時間內打倒那一關的壞蛋頭子。武器鞭子根據道具而提昇二層功率。即將受傷以致失分之際可以使用此功能、所以在與壞蛋頭子作戰之前、特別需要注意此點。只要舞台上打出分散的蠟蠋就會出現道具。心臟可以使生命復甦、在它出現的場所、若取得不了、務必多試幾次、整體而言、若動作緩慢、會使困難程度變得相當高。

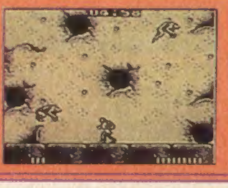
↓舞台上的壞蛋頭子是日耳多。從高的立足點跳躍向後旋轉、使其受傷。使用火球則無效。



介 紹

系列之三。爲了阻止吸血鬼獲得永生成爲魔王、克利斯德法進入黑暗之城。主人翁設定爲前二代主角希盟的祖先、大受好評的揚鞭攻擊則仍然存在。本遊戲的最大特性、在於動作性強。

★畫面說明★



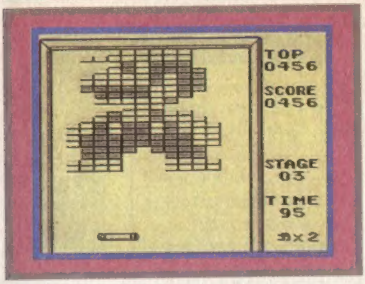
顯示在畫面上部中央的是剩餘時間。一變成零、就計失誤一次。左下方的格子裡顯示的是克利斯德法的生命力。右下方出現的、一般都是玩者目前的得分、壞蛋頭子出現時、也會顯示他的生命力。

■打磚塊
アレイウェイ

ACT

■ 1989.4.21
■ 任天堂
■

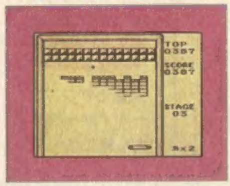
■ 1人
■ 256K



解說

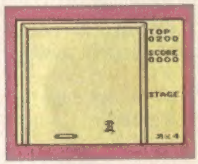
一共有 32 關、其中 24 個是遊戲、8 個是獎金。在獎金關卡中、經常使用瑪俐歐或諾可諾可等任天堂的人物。每得 1,000 分就晉升一級。

⬇方塊會漸漸落下。一旦落至一定高度就會自動消滅。



介紹

任天堂所發售的古期名作遊戲。不是破壞方塊崩裂的風格、而是加以改編。我們在玩者操作的棒子中、加入了同樣是本公司的產品、甚受歡迎的瑪俐歐。方塊中可以移動。



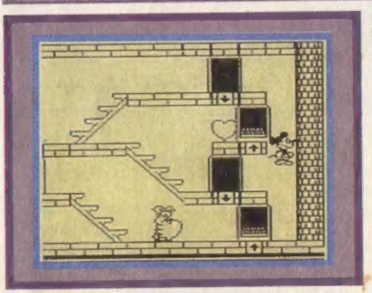
⬅遊戲最初、瑪俐歐欲進入、跨越至另一場景時、就離開棒子。

■米老鼠
ミッキーマウス

ACT

■ 1989.9.5
■ 凱姆克
■

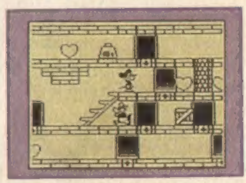
■ 1人
■ 512K



解說

迪斯奈甚受歡迎的人物、主角是米老鼠、這是謎樣色彩濃厚的 ACT 遊戲。以幫助脾氣彆扭的米妮為目的。搜尋線索、只有米妮的心。其形狀像渦形管且表面光滑。只調到可以看見自己動作的影像模式。

⬇使用上面寫著「10 噸」的秤錘、就可以打倒敵。



介紹

一共 80 關。只要取得各關的心、就可以過關。欲上下移動時、請使用電梯。只要過關、就會出現通道等裝置、讓你進入更難通過的關卡。沒有限制時間、而且可以自由繼續、即使是初學者、也能輕易學會。



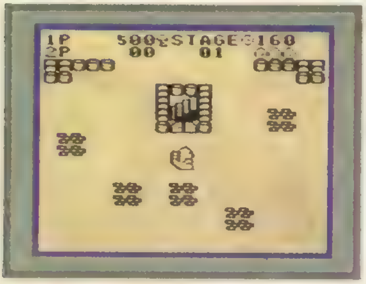
⬅在錄影模式下看自己的情況、可以謹失誤。

■阿斯米克君

ACT

■ 1989.12.27
■ 阿斯米克
■ ———

■ 二人對戰遊戲
■ 512K



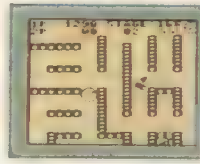
介紹

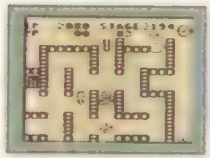
這是趣樣色彩濃厚的 ACT 遊戲。主角是滑稽可愛的龍。遊戲方式是挖掘洞穴、掩埋敵人、奪取鑰匙、進入下一關。目標是打倒陷害阿斯米君於黑暗世界的大魔王沙烏鎮。

解　說

大魔王沙烏鎮住在一個巨大的塔裡。這魔界分成 8 關、在最後一關有壞蛋頭子等候著。打倒他就可以進入下一個世界。

⬇寶物的指南針使用中、只要使用它、就可以知道鑰匙所在、使用次數是四次。





⬆阿斯米君前方的是骨頭寶物、可以將它扔向敵人、使敵人受傷。

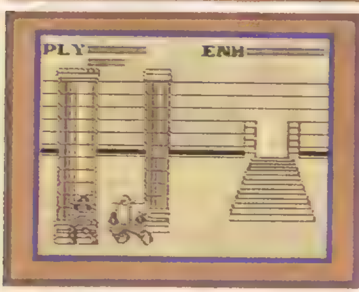
■北斗神拳

北斗の拳

ACT

■ 1989.12.22
■ 東映動畫
■ ———

■ 二人對戰遊戲
■ 1M



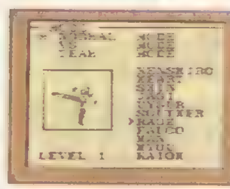
介紹

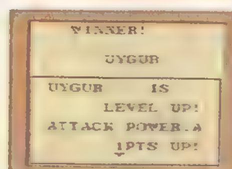
採用漫畫中甚有人緣的人物為主角、同名、對戰型遊戲。忠於故事、使各人物的特徵重現。因著角組合的改變、而無法顧及原作時、有可能對決。各關卡出現的皆是原作中有的場所、臨場感十足。

解　說

遊戲模式分為一般、小組、一對一、三種。無論那種型式基本規則都一樣。選兩個人、以打倒對方為目的。在一般的型態中、有提高層次的系統、根據所打倒的敵人、使玩者所揀選的打手成長。上場的拳擊士共有 11 人。

⬇ *11* 個拳擊手皆有獨特的個性風格。





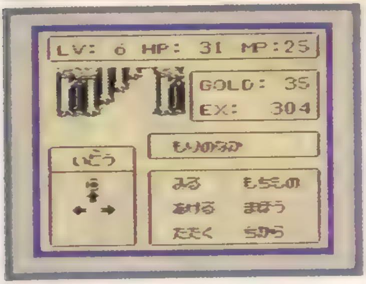
⬆只要勝利就可以提昇層次、使自身有能力與強敵對抗。

■選擇者

セレクション 選ばれし者

RPG

■ 1989.12.28
■ 魁姆克
■ 接關密碼
■ 1人
■ 1M



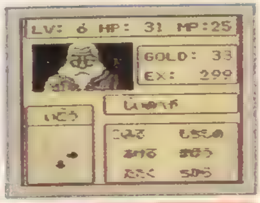
介紹

以指令選拔的RPG。主角是巴加國的王子海因。父親海內西國王為了贖罪而解開暗之封印、此封的解開、使天下為之大變。為了使國家重返和平、必須將封印封上並取得寶劍。魔法大約30種、敵人也是30種以上。

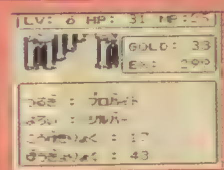
解說

主人翁順著指令指示的方向前行。在移動途中若遇到敵人、就自動切換至戰鬥畫面。在打倒敵人方面、可以從指令那兒得魔法或寶劍、或選擇指令自動下達的方式。所謂指令的自動下達、是說可以自由戰鬥、直到打倒畫上所有的敵人為止。幾乎沒有原野之類的空地。畫面上會有類似插畫那樣的森林或教會作為圖解說明。只要能提升層級、就能使活動範圍擴。

⬇要進行對話、可以指令中的「みる」選擇對方、鴿子或木也有說話的能力。



★畫面說明★

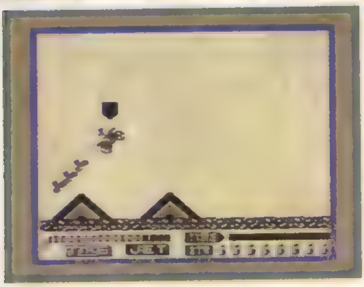


上段左邊開始顯示的是玩者目前的層級、HP、MP。其下是所持現金、再其下是經驗值。下半部是輸入「ちから」指令後立刻會顯示的畫面。由上而下依序是武器、防禦道具、玩者目前的攻擊力和防禦。

■摩托車大賽

SPT

■ 1989.9.20
■ 科拿米
■ ————
■ 2人
■ 1M



介紹

改變橫滑形態風格的賽車遊戲。就像搭乘快速滑行車那般、在現實世界不可能實行的雜技賽車世界中玩耍。寶物的種類豐富、即使是非常時刻、也能將情況逆轉、反敗為勝、因此可使刺激興奮的賽車連續下去。

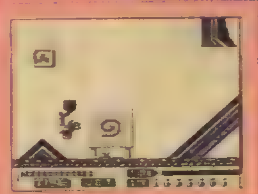
解說

遊戲模式有三種、即單獨、與電腦一陣線、或與玩者站一陣線三種。有8條路線、每一條路線各有3種層級、都附有限時攻擊。在路線有4種寶物、可藉其以助過關。

⬇在「GO」的牌子裡、你可以前轉、畫面得2種隱形寶物。但取得寶物後、只要一跌倒就會失去效力。



★畫面說明★



畫面右上方、框框裡所表示的是取得寶物的時機。黑色印記表示的是自己的越野車。畫面下端顯示的是時速表、獲得的寶物種類、到盡頭尚存的時間、以及所剩機會的次數。

■高爾夫

ゴルフ

SPT

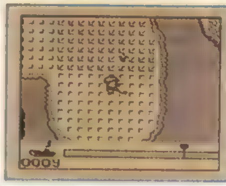
■ 1989.11.28
■ 任天堂
■ 記憶電池
■ 2人
■ 1M



解說

玩者操縱瑪俐歐、以進18個洞為目標。進入場地後、會看到風向或風力、這時請先選擇適用的高爾夫球桿、移動可以表示擊球方向的游標、之後便是出桿。但是、若是在失去出桿的最佳時機的時候出桿的話、球或者無法高飛、或者導致球前進方向彎曲不直、以致得不到高分。除了使用出桿最佳時機這項技巧之外、也可以運用下旋反轉的技巧。

↓把握表示風向起伏的方向與種類後用力揮桿，球落的位置會改變，要注意。



介紹

有美式、日式二種、共有36個洞穴。在風雨等自然現象是人力所不能控制之外、水灘、沙坑、水池等障礙、也使玩者夠為頭痛。遊戲有擊數比賽、二人對抗二種、可任意設定。

畫面說明



畫面說明。畫中央的十字記號是決定出桿方向的游標。畫面下端左方開始、依序為：上面是現在的打數、下面的目前的得分、其旁為球至洞穴的距離、風向與強度、球的狀況、球桿種類。

■網球

テニス

SPT

■ 1989.5.29
■ 任天堂
■ ———
■ 二人對戰遊戲
■ 256K



解說

遊戲共有3局、第一局以先取得6分者獲勝、若雙方皆是6分、則以先得到第7分者獲勝。發球時按A鍵或B鍵、A鍵是快發球、B鍵是慢速發球。以十鍵改變球的方向。

↓層級越高球速越快。





←以頭腦看得到球的範圍之內選擇難易度。

介紹

任天堂公司所推出Game Boy卡帶的第2彈。製造商的招牌人物瑪俐歐擔任裁判。這款遊戲？很容易讓人以為只能拍擊對打、其實它還具有截擊空中球、高球、扣球等細膩的打法。和任天堂對戰的不同之處、是常常可以看到自己的背面。

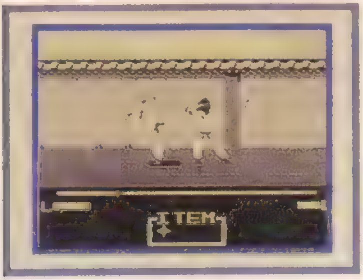
■南北拳

マスターカラテカ

SPT

■ 1989.12.28
■ 萬岱
■ ————

■ 2人
■ 256K



介紹

以十鍵決定上、中、下的攻擊或防禦場所、然後以A鍵踢敵人、以B鍵做為挑釁。可以在敵陣中使用手裡劍攻擊敵人、也可以將敵人的劍搶奪過來。攻擊敵人固然重要、但防禦敵人的攻擊更是重要。

解　說

橫渦形管型的空手道遊戲。遊戲之前、因著所選擇的層級、可以設定難易程度。而且以自己設定自己的力量、生命與速度。遊戲的氣氛比真的空手道還生動、彷彿是美國電影中的日本似的。

⬇瑪莉卡公主的行蹤已暴露給阿克馬將軍所率領的黷様軍團知道。敵人陸陸續續以刺客的身份接近主人翁。



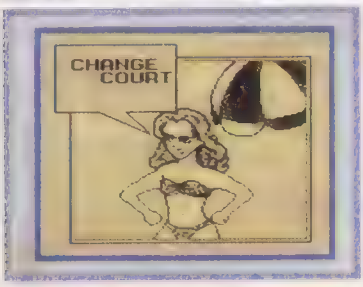
■海灘排球

シーサイドバレー

SPT

■ 1989.10.31
■ 湯金屋
■ ————

■ 二人對戰遊戲
■ 256K



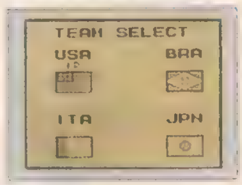
介紹

以甚受歡迎的「海灘排球」為藍本。隊伍有日本、美國、巴西和義大利4隊，每個國家各派男女2隊出來，選出某隊、然後以打其他隊為目的，較打比單打刺激有趣。

解　說

以十鍵移動、以A鍵接球或攻擊、以B鍵托球。規則與排球相同、但人數是2人。循著球影接球或托球會比較容易玩。若能適時按鍵、會有助於攻擊。

⬇美國隊的男子隊伍是此中最強的一隊。





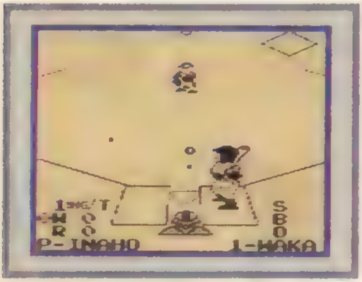
⬆敵人不易接球時，可降低過網高度。

■任天堂棒球

ベースボール

SPT

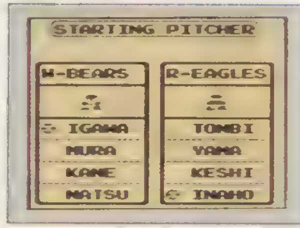
■ 1989.4.21　■ 二人對戰遊戲
■ 任天堂　■ 512K
■ ————



解說

Game Boy 最開始的運動類遊戲。使用對戰線就可以與朋友對打。隊伍有穿白色球衣的貝爾茲、與穿紅色球衣的以古魯斯 2 隊。隊伍雖少、但一隊有 15 人、內外野都是自動追球、常方便。

⬇貝爾茲重視力量、以古魯斯重在技巧、各有各的特色。



介紹

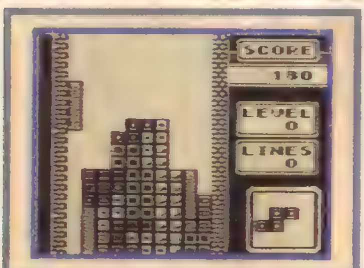
投手沒投球時、不可以盜壘。四壞球時不可以盜壘。超過 10 局、就算平手、不分勝負。如果相差 10 分的話、就使用例外的規則。此外、美國式打法以左打者居多。

■俄羅斯方塊

テトリス

PUZ

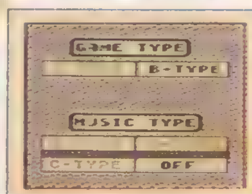
■ 1989.6.14　■ 二人對戰遊戲
■ 任天堂　■ 256K
■ ————



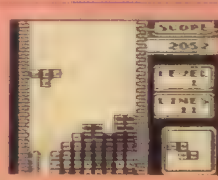
解說

旋轉掉下來的方塊、轉至適當的形狀、便讓其落下、當橫的一列皆由方塊排滿、則此列消失。若方塊疊至上頭都無法消失的話、即告遊戲結束。方塊有 7 種形狀。遊戲形式 AB 二種、按 A 鍵的話、無時間、消失條數的限制、B 鍵的話、則當消失條數達一定數目時、就可以宣告遊戲結束。難易程度有 10 級可自由選擇。

⬇有 3 種音樂、自由設定、也可以不要音樂、選擇喜愛的音樂來玩是很不錯的哦！



畫面說明



畫面右上方顯示的現在的積分、其下的級數。右邊正中央處是已經消失的條數。右下方是下一個即將出現的方塊形狀。左邊是遊戲目前的狀況。

介紹

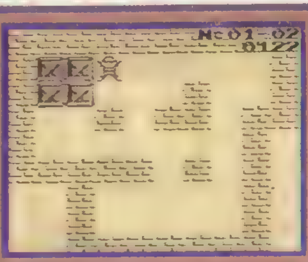
此遊戲乃是由蘇維埃聯邦的科學家亞歷克錫爲個人電腦所作的遊戲改編而成的。在美國很受歡迎、在日本也一度造成空前的轟動。排列掉下來的方塊、橫列若排滿就消失不見、玩法簡單是受歡迎的要因。Game Boy 能有如此好的銷售狀況、實歸功於此一軟體。

■倉庫員

倉庫番

PUZ

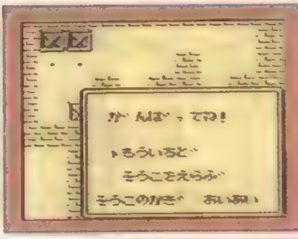
■ 1989.9.1
■ 波尼開尼恩
■ 接關密碼
■ 1人
■ 256K



解 說

共108面、10面爲1區域。基本上在同一區域中、可以選擇要玩那一面。搬運整理好的行李。不可以用拉的、也不可以一次搬二個以上。如困搬錯地方、可以反覆重來。此外、如果行李堆過頭了、可以立刻使用「一手戻し」、或「再現モード」即可以使前次玩過路線再度出現的便利功能。本遊戲尚有作倉庫的編輯模式。

↓倉庫縮影右邊的4個假名是接關密碼。





畫面右上方顯示的是位於區域與區域中的那一面、其下是主人翁的成績。倉庫中的黑點是行李必須搬至的地點。主人翁所堆的東西、都是必須整理的行李。一旦搬到必須搬至的地方、畫面就會改變。

介紹

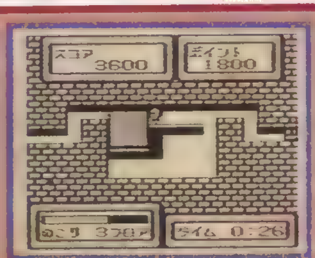
過關形的拼圖遊戲。爲了將禮物送給心愛的女子、主人翁便去打工、在倉庫做整理行李的工作。倉庫放著許多零亂的行李、他的工作是將這些隨意放置的行李、搬至固定的地方。任天堂版在發售初期即大受好評、本機種亦幾乎採用此版。

■解謎小子

パズルボーイ

PUZ

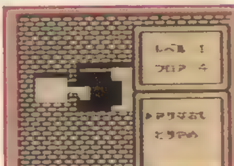
■ 1989.11.24
■ 阿得拉斯
■ ————
■ 二人對戰遊戲
■ 256K

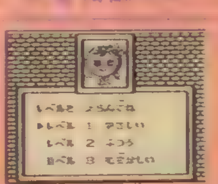


解 說

遊戲模式有三種：有單純解題、有一人計時解題和二人競爭計時解題。不論何種模式、皆以搬運現有畫面上的方塊、旋轉門、石塊至下一個畫面爲目標。方塊不但能移動、還能開路一掉落洞穴開出道路。無法用一條繩子解開時怎麼辦呢？請好好想想吧！

↓共有三級、每一級由10層構成。光是解題的形式就有30種、夠你玩的！





通常只顯示解題畫面。按A鍵的話可顯示畫面右側的項目、上格顯示的是級數與樓層、下格裡則有3種援助功能。

介紹

主人翁是曾盛開的波丁林。他是大家的偶像、爲了和蕃茄姑娘見面、他必須解開各種謎題。波丁尼有3個朋友、在一個人無法通過的地方可以尋求援助。如何搬動石頭和門是最大的問題。

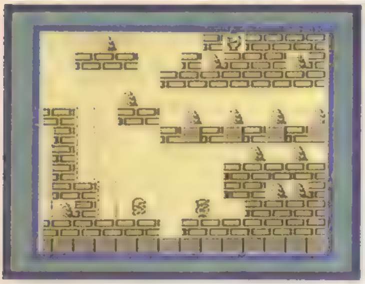
■挖金小子

ハイパーロードランナー

PUZ

■ 1989.9.21
■ 萬代
■ ——————

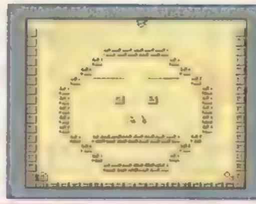
■ 二人對戰遊戲
■ 256K



解說

共50面。整體而言困難度較高。以手上所持槍枝、往腳邊的方塊射出洞穴、打開道路、一邊掩埋敵人、一邊取得金塊。兩個人對戰、以先完成任務者獲勝。降低對方的速度、或將對方的金塊全部奪取過來、將使遊戲更激烈化。此外、還設有編輯功能、各人可設計自己喜愛的造形。

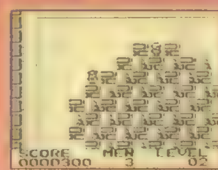
↓可為自己設計造形的編輯模式、可以將方塊組合擺在自己喜歡的地方。



介紹

這場在個人電腦與任天堂版上曾經引起風騷的動作PUZ、如今製作成Game Bog版。其目標是不讓敵人得逞、並取得所有金塊。此外還加入隱形的房間與時間限制等新的構造。接上對戰線、即可兩人對打。

☆畫面說明☆



在遊戲中、若按啓始鍵、則遊戲中止。畫面下方呈現的是玩者的目前資料。「Score」是目前的得分、中央的「MEN」是主人翁剩下的個數、「LEVEL」是級數表示。

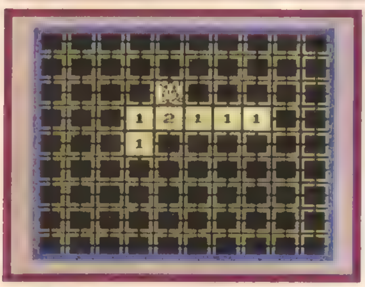
■Q方塊

Qビリオン

PUZ

■ 1989.12.22
■ 塞塔
■ ——————

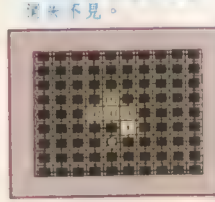
■ 二人對戰遊戲
■ 256K



解說

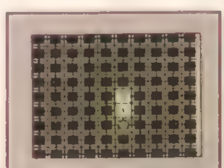
堆積在地板上的箱子、要推之使其移動、並且要習慣箱子不要堆疊兩層以上。畫面是呈由正上方向下俯看地板的形式、箱子的重疊個數以數字表示之。

↓只要改變四個L形連同角形的箱子就會消失不見。



介紹

像任天堂的「森田象棋」等、思考性高的遊戲製作上、這是一套擁有一定風評的益智遊戲。在某些規則上、它與「倉庫番」類似、如必須推著箱子使它移動、無法同時搬動兩個以上…等、儘管如此、只要能夠習慣、便能輕易解之。



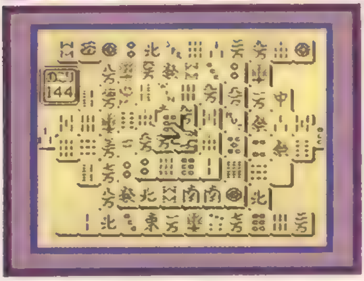
←堆積成二層的箱子、可以將第一層的合並、使它們變成一層。

■上海

上海

PUZ

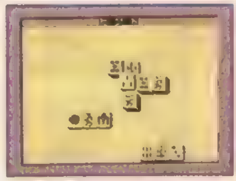
■ 1989.7.28
■ HAL 研究所
■
■ 1人
■ 256K

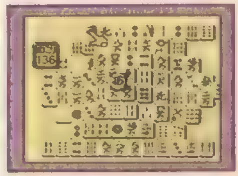


解說

從 144 張牌中、選出同種類的 2 張牌。牌推積如山、要注意、選好之後、不可以取放置上面的其他種類的牌、也不可以拿與緊挨左右兩側的牌。如果能將畫面上的牌全部取走的話就算完成。當手上沒牌的時候、利用提示功能便可以看到可取用的牌。

⬇若使用提示功能看無可用之牌的時候、請再試一次。



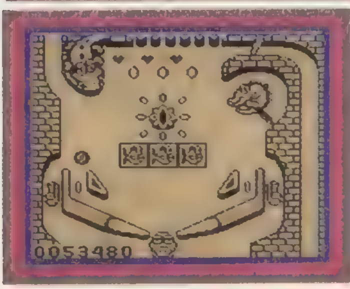


⬆亦可試著拿取放置上面的牌。

介紹

它可以說是智腦益智遊戲的名作、如今我們將它移植到 Game Boy 之上。這是一個單純的遊戲、從堆起來的麻將中取出牌子、儘量保持原狀、若不考慮順序、是不可能讓牌條理清晰的。說它容易、或許還蠻困難的！和「倉庫輪班」差不多、要搬進許多堅硬的東西。

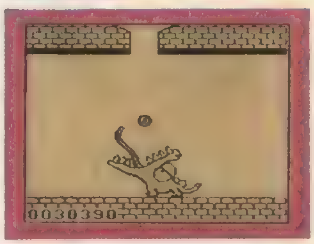
TAB



解說

本軟體是可由一人，或兩人輪番上陣來比賽的「鱷魚遊戲」。在螢幕中隨處都設有得分點，依照您通過點的不同，予以計分。另外本軟體也能作兩人交手的對抗賽。您可以藉著使用工具，或是讓對方漏接，來達到消耗對方的分數的目的。積分有從 1000 點開始計算的 A 關。還有從 3000 分開始的 B 關。另外還有在一定的時間內，消除一邊接球板的功能喔！

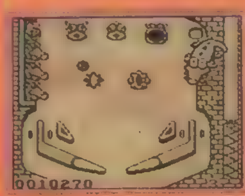
⬇沒有接住而落失掉的話，就會被鱷魚給吃掉了喔！



介紹

本軟體就是提供各位玩家一個好彈珠台的遊戲，鱷魚是畫面中的主角，遊戲規則分為一人單打的「標準型」，以及可雙打的「對戰」方式兩種。「標準型」玩法較能得到高的分數，而「對戰」玩法則是以將對方的分數徹底消耗為目的。

★ 畫面說明 ★



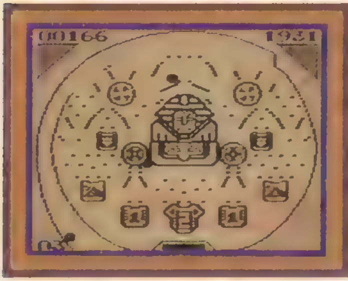
畫面中央的圓形物體就是彈珠，畫面下端有兩個尖牙狀的物體是接球板，右邊則是發球區，左下方所顯示的是得分情形，右下所表示的是現有球數，而左上的 4 隻鱷魚也是計算得分的單位。

■小鋼珠

パチンコタイム

TAB

■'90.12.8
■日本椰子
■ ————
■1人
■512K



解說

一進到店裡坐下來玩，您會看到有許多像釘子一樣的東西。大致上來說，您首先要先檢查周邊的釘子、及 777 台中最重要的一個栓子也都確認之後，才開始玩。把一個店裡一定數目以上都被打完之後，您還能繼續到下一家店裡去打。

⬇雖然每一台多多少少都有小鋼珠，但大致上來說，每台約有 2000 發的彈珠，也就是說打完為止。





⬆這 777 台之中，必須橫排或直排的三個數字剛好連成一線，才會賞果。不過要小心隨時會失誤。

介紹

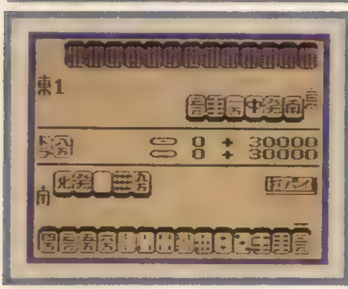
大家都很熟悉的「柏青夫」是本柏青哥遊戲的主要人物。和其他系列的遊戲規則一樣，都是以攻占關示中所有的「柏青哥」店為主要目的。本軟體的另一項特色是：整個遊戲中的背景音樂不斷改變，即使您長時間的玩下來，一點也不覺得累唷！

■雙人麻將

役滿

TAB

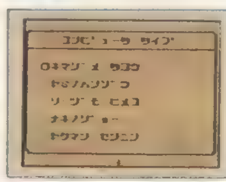
■89.4.21
■任天堂
■ ————
■可兩人對戰
■256K

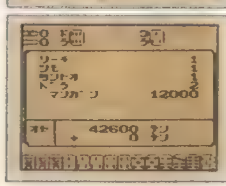


解說

此遊戲的基本規則是採取以東南為一輪的半莊勝負。畫面結構為敵我雙方的對戰形式。當一個人遊玩時，您可以選擇一位電腦麻將士，以晉昇為超級「役滿仙人」為最終目標。而其他四位麻將士，也能讓您當作練習使自己技藝更精湛。

⬇看看各個麻將士的名字，便能顯看出要推敲各麻將士的牌數如何。





⬆滿貫時，螢幕上會顯示您的得分以及麻將士的名字。

介紹

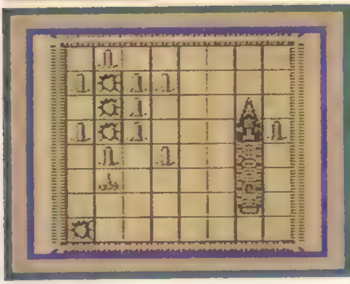
本軟體是各位玩家麻將遊戲唯一選擇。大致上是採取和電腦對戰的遊戲形式。您可任意從五位富有個性的選手中選擇一位麻將士作為對手，來進行比賽。另外，您還可以使用電腦連線，和好友們競賽。又可以設定五個遊戲規則，力戰求勝，並享受合法化麻將的樂趣。

■海戰

海戰ゲーム

TAB

■'89.12.22
■優斯
■接關密碼
■2人
■512K

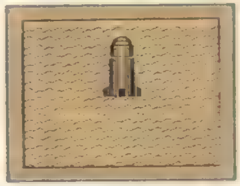


解說

首先，您可以將戰艦、航空母艦、或潛水艇放置在您所需要的位置上進行比賽。按✚鈕可以選擇場所，而按鈕B可以改變戰艦的位置，按鈕A則可做出一切的決定。待所有的戰艦配置完成後，即開始進行戰鬥。如果敵方戰艦位在您所設定好的空格之中，就會馬上被射擊命中。我方與敵方互相連番攻擊，首先全軍覆沒的就輸了。

⬇攻擊命中！因此可以知道這裡是敵方所設定的爆炸位置，可從周邊做集中攻擊。





⬆按B按鈕可使用炸彈，並能採取廣範攻擊。

介紹

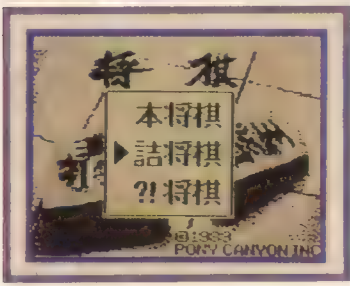
Navy Blue 大海戰是一個享受疲勞轟炸的「模擬戰爭」軟體，在 88 六十四個空格中，您必須小心謹慎地找出沈潛在深海之中的敵艦，這是個很容易就上手的有趣遊戲。也能讓您回味兒時與同伴一同嬉戲的快樂時光。比起電腦，和人一起遊戲才是較有趣的事呢！

■將棋

將棋

TAB

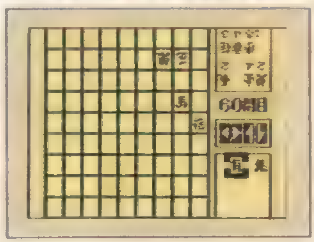
■'89.12.19
■波麗加里恩
■ ———————
■可2人對戰
■1M



解說

本軟體的遊戲形式分爲：本象棋、殘棋、以及？！象棋三種。本象棋和？！象棋是提供您一個人與電腦對抗的玩法。以及和隊友互相對戰的玩法。您可以依需要自由選擇。當您選擇用右側畫面中央的符號時，便能使象棋走回一步，回到棋子的原來位置。對初學象棋者，是一項很方便的設計。

⬇殘棋玩法的問題總共有 60 種，和本象棋的玩法一樣。因其具有回復到上一棋的功能，希望您能靈活運用。



介紹

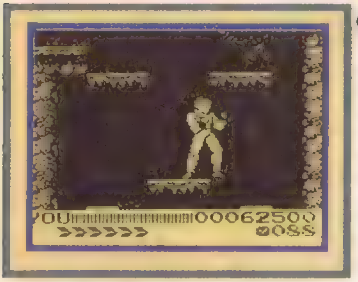
本軟體是提供初學者的一個教材，即使不使用電腦連線，也能兩人對戰的功能，以及看不見對方的「將軍」等的「？！象棋」玩法，都是新鮮有趣的嘗試。若您選取的是與電腦對抗的一人玩法，可有五段的難易度調節。由於棋子只要用一個漢字表示就很清楚了，因此以繁雜圖解使路線顯得單薄及單調了。

■飛龍之拳外傳

飛龍の拳外傳

A C T

■ '91.12.22 ■ 1M
■ 布蘭文化 ■ 對戰遊戲
■ ————



解說

操作方法可選擇初學者用的競賽項目或上段者用的自己操作武打動作項目。本遊戲可選擇重遊戲內容和情節的動作模式，或一人玩及二人玩的對戰模式，共計三種。在動作模式中，可邊打敗敵人邊收集道具。一通過位於舞台終點的小門，即進入與魔王對決的畫面。若想恢復主角的體力時，切入輔助畫面選擇聖水的指令即可。

⬇變身的指令只出現在對手是魔天衆之時。



介紹

本遊戲是由頗受歡迎的任天堂軟體移轉過來，側面型的格鬥動作遊戲。將軍事體的暗黑龍戰士一直不斷地想奪取長眠於龍飛峰的秘寶"飛龍勳章"。主人公龍飛為了要保護勳章，起程至龍飛峰，最終目的是殲滅用影子操縱暗黑龍戰士的魔天眾人。

★畫面說明★

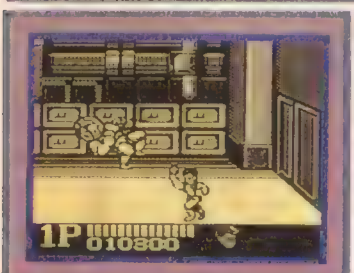


本畫面是與魔王對戰及對打模式的畫面。畫面中央是遊戲時產生的效果，左側是我方角色，右側是敵人或雙打的另一個角色，畫面下段顯示我方角色的體力，KO 技顯表（表必殺絕技的累積及使用）、敵人的體力、得點等狀態。

■雙截龍

A C T

■ '90.7.20 ■ 1M
■ 日本電子 ■ 對戰遊戲
■ ————



解說

舞台全部共四幕。第一幕是貧民街，第二幕是工場地帶，三是茂密的森林，最後一幕的舞台是敵人的大要塞。開始戰鬥後，若不能將敵人全部消滅，就無法前進。敵人的類型包括大魔王威利卻只有六種，但因敵人使出許多招數來攻擊，逼得我們必須使用各種方式來對應。此利可使用的絕技共八種。而且，在雙人的對打中，可使用單打沒有的衝刺絕技。

⬇敵人分成從門或畫面兩邊出來之二種型態。邊慢慢地前進邊將敵人當做對手來攻擊。



介紹

本遊戲是號稱在大型電玩版上大受歡迎的格鬥動作之移植版。為了要救出被黑暗街魔道，威利劫走的情人，主人翁比利一個人單槍匹馬，潛入敵人陣地。藉著通信電纜一連接上對戰對手的GB機時，就能享受與朋友對戰樂趣。角色可任意選擇。

★畫面說明★



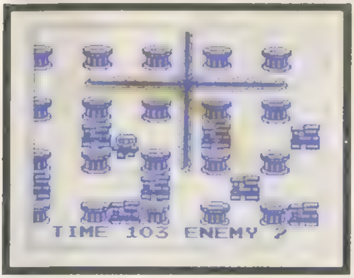
遊戲畫面（移動）的圖示。畫面上方表示遊戲進行中產生的效果。下方是比利的各種狀態表示。自左開始為殘存體力表、現在得分表、比利剩餘的人數。二人玩時只顯示互相的體力計量表。

■轟炸超人

ボンバーボーイ

ACT

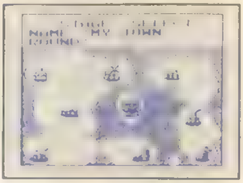
■'90.8.31 ■對戰遊戲
■哈德森 ■1M
■接關密碼



解説

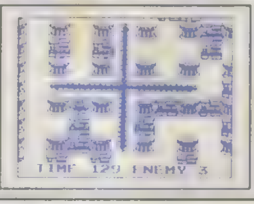
玩家操縱轟炸小子，破壞在世界各地的八個工廠以營救被捉的同伴。轟炸小子的攻擊方法是炸彈。在攻陷各個舞台之前，可至地圖中央的商店補充道具，調節爆焰的強弱。各個舞台皆隱藏著FIRE、PASS 等特殊道具，若找著了就可至下個舞台的商店隨意購買。

↓各個舞台都可自由選擇何處開始。因難易度選擇不同而使本遊戲極富變化。



介紹

★畫面説明★

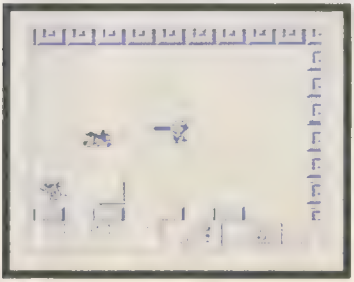


■龍之封印

ドラゴンテール

ACT

■'90.12.13 ■對戰遊戲
■艾碼克斯 ■1M
■密碼



解説

打樁以到達出口是本遊戲極特別的規則。在各種的磚塊和敵人當中，也有樁打不壞，或打不倒的東西，如何通過這些障礙就是本遊戲引人如勝之處。必須仔細計算我方角色的跳躍能力，木樁飛行的距離，方能進行遊戲。遊戲模式有簡單、困難二種。無論是初學者或高手皆能樂在其中。此外，尚有白熱化的對戰模式。

↓舞台選擇上，再來一遍按A鍵，選擇其它舞台按✚鍵的下方選擇後按 A 鍵決定。



介紹

★畫面説明★



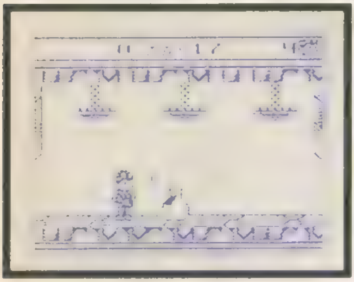
左下的數字中，上面是目前的舞台號碼，下面是限制時間（容易模式無限制時間），右邊的記號從左起是磚瓦沒壞的樁，爆炸而磚瓦全損的樁，過程中通往下一幕的魔法門之使用次數

■怪異磁碟

ふしぎなフロピー

ACT

■ '90.11.9 ■ 1人
■ 加雷格 ■ 512K
■ ————



解說

外星人布洛迷吃了糖果就可變身爲梯子、傘或彈跳床等道具，幫助主人公鮑依收集寶藏，糖果的味道是用一些俏皮的樣式，如蘑菇是傘、布丁是彈跳床等讓人想像其變身後的道具名稱，既有趣又易記。糖果的數量每一種都是固定的，因此遊戲進行中，請勿任意使用，以免在緊要關頭時陷入窘境而動彈不得。

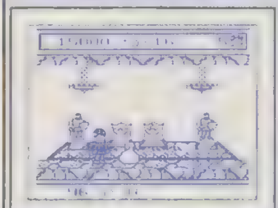
↓彈跳床只限於畫面為連續時使用，想飛多高就飛多高。



介紹

這是由美國的NES版移植過來的作品，操縱依糖果種類不同而變身14種的布洛迷去收集寶物，本遊戲重鬥智，讓布洛迷變身爲何物是致勝的最大關鍵。最終目的是營救被抓住的公主。

★畫面說明★



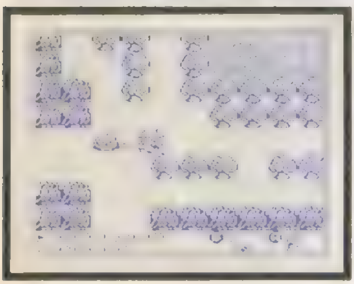
畫面上方左起是目前得分數、舞台上寶物所剩數量、金幣數量、剩下人數、布洛迷平常時候是糖果的名稱，表示變身時候要變成什麼。

■魔獸之戰

ベリウス ローランの魔獣

ACT

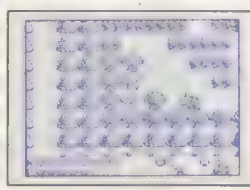
■ '90.10.26 ■ 2人、同時
■ 沙米工業 ■ 1M
■ ————



解說

進行混戰的場所分爲五個，惡魔首領最後登場。並無金錢和經驗的概念，以集中在領域的項目進行遊戲，主角的成長。在爭個你死我活中，和敵人進行爭奪戰，因爲沒有遊戲結束，所以沒有一次無法獲得的項目。在遊戲中，押開始鍵的話，可再確認在目前的狀態下能夠開始的指令。難易度低。

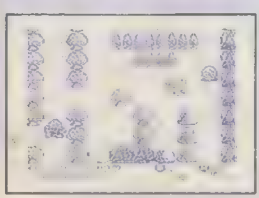
↓要獲得領域上的道具時，須過二次百寶箱的上方。攻擊內的骷髏頭再出來。



介紹

[illegible]故事的設定很單純，幾乎沒有難以解決的問題。動作的方面構成可說是重視初學者的作品。從領域的的入口到出口，也採用那一方能夠較早稱霸的挑戰模式的新穎系統。沒有遊戲結束

★畫面說明★



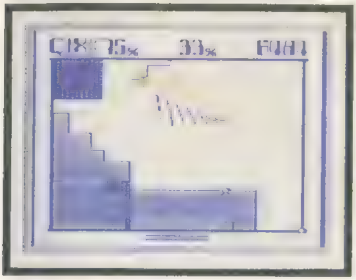
畫面中央位置安置主角[illegible]畫面的下面要表示二件事，左邊是打擊分數，最多可擁有16顆心。隔壁是按B鍵就能使用戰鬥項目，右邊是按A鍵就能使用一般項目。

■地面大作戦

クイックス

ACT

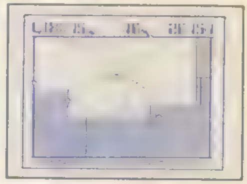
■'90.4.13
■任天堂
■——————
■2人、對戰
■512K



解説

玩家操控自己的車子畫線，圍出來的地方成爲自己的領地。占領區域之占領率超過可跨越階段的條件，就能跨過面。自己的車子在畫線的途中，碰觸到領域內移的或撞觸到在界線上的火花時，就失誤。以高速占領得到一般的分數，以低速占領則得到高分。占領時分數會加在一起。自己的車子一輛都不剩時，遊戲就結束。

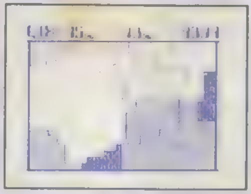
⬇以高速所占領的區域以淡灰色表示。從低速起也有速度的程度之分，以應付意想不到的局勢。



介紹

猜謎成分很強的攻陣遊戲。要避免碰觸到在領域內來回移動的敵人，一邊操作機器一邊畫線，比賽那一個可以獲得較多的區域。二人使用的對戰模式，在同一領域中，互相取得對方的陣地，因此伺機進退的戰略是很重要的。

★畫面説明★



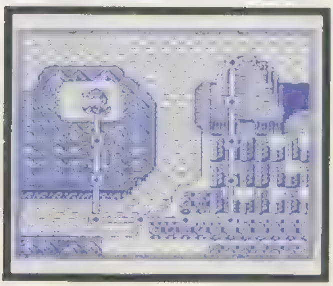
畫面上方是顯示訊息，從左上方開始是跨過階段的條件，車子的殘留數，玩家的占領率，形成[illegible]。中間是主畫面，下面是火花表。失去車子時火花會增加。

■飛行機之旅

ゴー！ゴー！タンク

ACT

■'90.11.30
■柯比亞系統
■——————
■2人
■512K



解説

一種奇怪的慣性作用，所以要習慣操作是不容易的。即使按＋不會馬上有反應，事先派遣則可任意的提升高度。因爲機器的炸彈是彎曲射擊，所以不容易瞄準方向。即使是好不容易得到的炸彈，攻陷點錯誤時，炸彈消失，也會傷到坦克君。難易度相當高，可無限的延續所以可放心。能夠幫助坦克君從組織的魔手中拯救世界的是你。

⬇精彩的跨越階段，和坦克君都非常高興，以跨越所有的階段為目標。



介紹

普瑞巴的好友坦克君被捲入戰爭的惡性組織所綁架。爲了坦克君，請駕駛飛機，開出逃生路，引導坦克君到安全的地方。是橫向的旅行動作遊戲。與其打倒敵人，不如早一點開出道路是主要目標。

★畫面説明★



畫面左上方的數字是目前的得分數，其下方是我方角色的剩餘機數。右上方的尺度是目前坦克君的座標，其下方尺度是表示能量。在畫面中央的是我方角色，左下方是好友坦克君。

■魔鬼剋星2

ゴーストバスターズ2

ACT

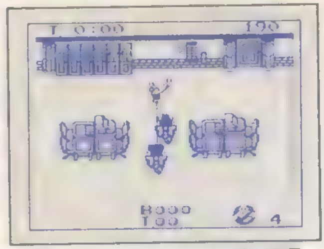
■'90.10.16　■1人
■HAL研究所　■1M
■———



解說

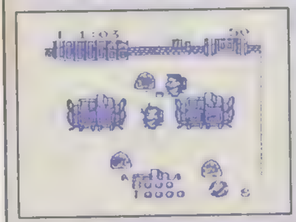
從魔鬼剋星的成員，彼得、雷蒙、伊果、威斯頓4人中選出2人，開始遊戲。二人分別擔任發射電子束和設陷阱的工作，與敵方對抗。角色是二個頭身，變形得好像很可愛。魔鬼剋星活動的場所是圖書館、學校、公寓。消滅在建築物所有房間中的幽靈，首領就登場。主題曲和電影一樣，興起遊戲的氣氛。

⬇設陷阱的角色是任意的追隨在發射電子束的角色後面。



介紹

★畫面說明★



畫面的左上方是目前的階段所剩的時間，右上方是目前的得分，畫面的下方中間是我方角色二者所剩下的生命數。上面是發射電子束的角色，下面是設陷阱的角色，右下方是目前的階段，幽靈的殘留數。此數目達到零就過關。

■忍者龜

T.M.N.T

RPG

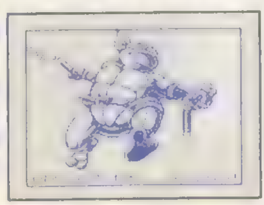
■1990.8.3　■1人
■柯拿米　■1M
■———



解說

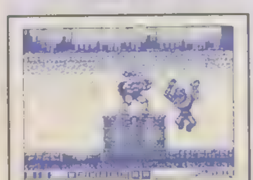
玩家由四隻忍者龜選中出一隻開始遊戲、並且在5個關卡中與敵人戰鬥。四個人所拿的武器雖然都不相同、但基本上攻擊力與跳躍能力都沒什麼差別、關卡基本上都是橫向卷軸式的、其中也有某些關卡會分成幾個場景。只要將在5個關卡中的魔王全部打倒的話、遊戲就算過關了。受到敵人的攻擊時生命力會減少、當生命力變成零的時候便會成為敵人的俘虜。如果四個人都被抓起來的話、遊戲便宣告結束了

⬇過了一關之後、就會出現簡單地介紹下一關場景的動畫。



介紹

★畫面說明★



在畫面下方「LIFE」文字旁邊的四角形為己方人物的生命力指標，而旁邊的數字則為目前的得分。在與魔王戰鬥的時候，原先表示得分的位置會變成魔王的生命力指數

■蝙蝠俠

バットマン

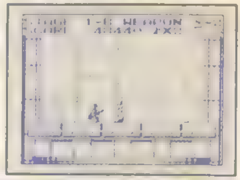
ACT
■ 1990.4.13
■ 太陽電子
■ ——————
■ 1人
■ 1M



解說

20 萬分、30 萬分、40 萬分、50 萬分、70 萬分、100 萬分時分別會增加一個蝙蝠俠、之後每增加 100 萬分就會增加一個蝙蝠俠。在動作關卡時所取得的物品可以帶到下一個關卡、不過若是在射擊關卡時該物品就會消失不見、跳躍的控制會不怎麼好控制、不過由於可以無限接關、所以只要各位玩家耐住性子好好地玩的話、遲早會有破關的一天！

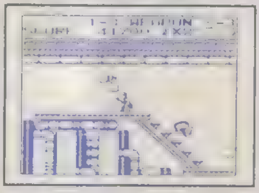
↓這是某關卡最後的魔王傑克。他的動作雖然非常遲鈍、但是很難預料他會用什麼方式攻擊、因此實際說來是個相當令人頭痛的敵人。



介紹

遊戲的目的在於打倒犯罪組織的大頭目堆克以及他的左右手傑克、以毀滅這個邪惡的組識。共有動作模式以及射擊模式穿插其中。本遊戲以哥譚市為舞台、且還有許多像蝙蝠車之類的物品出現、如果你是一個蝙蝠俠迷的話、這將會是你不可錯過的一個遊戲。

★畫面說明★

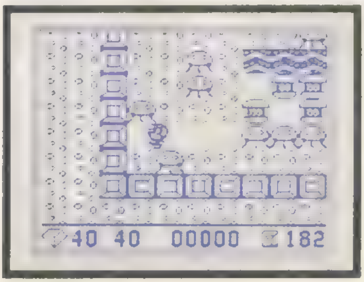


在畫面中央的就是蝙蝠俠、左上角則為人物目前的持有的武器以及槍的彈藥量。下面則是蝙蝠俠的變數以及生命力指數。

■鑽石少年

バルダーダッシュ

ACT
■ 1990.9.21
■ Victor Dush 音樂產業
■ ——————
■ 2人
■ 512K



解說

這個遊戲不怎麼容易、不過只要習慣的話往往就能夠享受到過關時的那種快感。共有岩石、冰原、叢林以及海洋四種關卡、玩家可以任意地從中選擇其中一關來進行抗戰。每一關都有 5 個階段、1～3 階段可以讓玩家來自由選擇、另外還可以進行大畫面以及小畫面的切換。平常的畫面是大畫面、雖然可以看得比較清楚、但是卻看不到全體的畫面、而小畫面正是來補大畫面的不足的。小畫面中的人物雖然比較小、但是由於可以看到周圍的狀況、所以在考慮戰術方面倒也挺方便的。

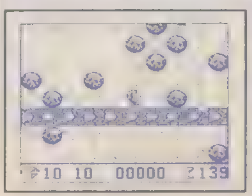
↓在開始遊戲之前要先選擇從哪一關開始進行遊戲。



介紹

[illegible]

★畫面說明★



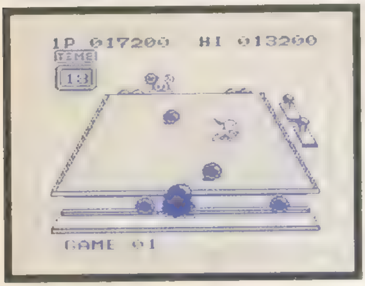
先說明畫面下方的數字，左邊的是玩家在這一關中必須收集到的鑽石數目，右邊的是每收集多少顆鑽石就可以過關的數目，再右邊的則是得分，最右邊有沙漏的就[illegible]吧！

■溜溜球

ぺんぎんくんらオーズ VS

ACT

■ 1990.3.30　■ 2人・對戰遊戲
■ ASC II　■ 512K
■ ——



介紹

這是將令人懷念的名作「ぺんぎんくんウォーズ」移植到GB上的一套軟體。基本規則存在一定的時間之內儘量將球丟到對方那裡去。而除了這個基本規則之外，其他還有許多地方都忠實地將原作的精神給表現出來。更值一提的是還增加了對戰機能，讓玩家玩起來更增添了許多樂趣。

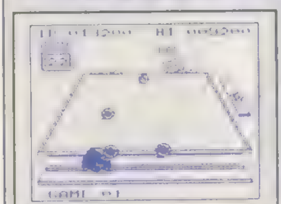
解説

玩家先從企鵝、蝙蝠、兔子、老鼠及小牛之中選擇一名人物來操縱之後便開始遊戲。共有10個球、勝利的條件有兩種。一種是將所有的球都丟到對方那裡去、另一種就是在時間到的時候已方的球比對方的還要少。一個人進行遊戲的時候則與電腦所操縱的人物對戰、當戰勝了自己以外所有的人物之後便會重新開始一環。至於2人進行遊戲的模式中、則可以最多一次10人來進行循環決賽。

⬇如果出現「PER-FECT」的字樣時、便可以進入加分關卡。



★畫面説明★



畫面上的數字表示目前的得分及最高的分數。左上方為限制時間、右邊則為表示已經取得幾局。面對玩家的人物為敵方的人物、背對玩家的則為已方的人物。畫面的最下方則為表示GAME的數目。

■魔界村外傳

魔界村外傳 レッドアリーマー

ACT

■ 1990.5.2　■ 1人
■ 卡普空　■ 1M
■ 接關密碼



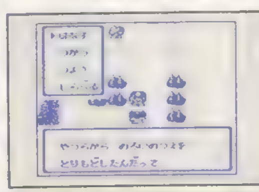
介紹

這是在大受歡迎下移往手掌上曾經出現過的「魔界村」的外傳。玩家必須負起將被封印的[illegible]侵略的魔界的力量奪回的重責大任。本遊戲最特殊的地方則在於主角是個大壞蛋、叫做レッドアリーマー。畫面兼具 RPG 特色的地圖模式以及打倒敵人的動作模式所構成。

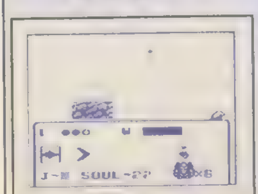
解説

主角レッドアリーマー不止可以跳躍而已！在跳躍的時候如果長條指數撐過一段時間的話、他還可以在空中漂浮喔！他基本的攻擊方式是從口中吐出火焰來攻擊敵人。當打倒了一定數量的敵人之後、指數的最大值會上昇、同時也會學會新的攻擊方式。如將打倒敵人之後所產生的魂魄拿到村子裡的交換所的話、便可以換得黑暗的力量。另外如果取得「惡魔的精華」這項物品話、還可以恢復體力。

⬇在地圖模式中、如果將主角貼近其他的人物並且按下A鈕的話、就可以與對方進行對話來取得情報。



★畫面説明★



視窗之內位於左上方的標誌表示生命數。黑色的蛋蛋表示剩餘的生命數。中央的標誌表示目前可以使用的武器。左下方的 J 標誌表示跳躍力。SOUL 表示目前的擁有的魂魄數、而右下方的數值則為剩餘的人數。

■世界大冒險

おいらじゃじゃ丸！世界大冒險

ACT

■ 1990.9.18
■ 賈雷可
■ ——————
■ 1人
■ 1M



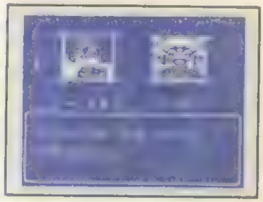
介紹

這是任天堂版中亦曾出現過的忍者じゃじゃ丸系列的第2作、爲採用生命數系統的一個橫向捲動作遊戲。遊戲的最終目的爲救出被大魔王給抓走的櫻姬。主角不但可以在天花板上爬行、還可以在樹枝之間跳來跳去、玩家可以體會一下當個忍者的獨特樂趣。

解說

整體來說還是一個挺切的遊戲。主角利用手裡劍來打敵人、而有時被主角打倒的中魔王、反而會提供主角一些強力物品或者重要的情報。敵方的角色有些甚至會分身術或是隱身術、令人覺得打起來格外地有成就。另外則還有日本的宏或者是仁王出現、讓玩家玩起來更覺豐富。一關雖然不是很長、但由於其中的變化實在是不小、相信玩家絕對不會玩膩的。難易度偏低。

↓在每一關的最後與魔王作戰之前都會出現與魔王對話的鏡頭。打倒它的話、有時它會提供主角一些情報或是物品。



★畫面說明★



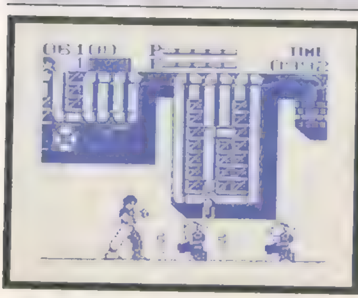
右下方的角落有心形記號的是主角的生命剩餘值。打倒敵人之後會出現魂魄、每拿到一個魂魄便可以增加10點的生命值。至於其他的數值均不會出現在畫上、讓畫面看起來不至於那麼複雜。

■超級功夫X

スパルタン X

ACT

■ 1990.12.11
■ 亞雷姆
■ ——————
■ 1人
■ 512K



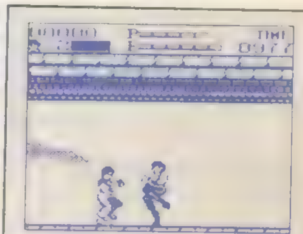
介紹

[illegible]

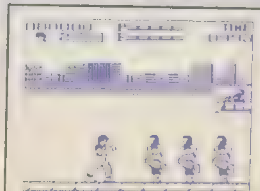
解說

秘密工廠總共被分爲6個關卡、主角湯瑪士的武器就只有手和腳而已。拳頭的速度雖然快但是威力卻不怎麼強、而腳踢的威力雖然很強但速度卻非常地慢。打倒特定的敵人之後會出現物品、物品總共有4種。它們分別是藥劑及心之體力恢復用的、炸彈則爲攻擊用的、而勳章則是拿來1UP用的。當體力變爲零或者是時間結束時便會喪失一人。可以連結接關5次。

↓面對摩眼的飛踢時、記得一定要跟他保持一定的距離才行。



★畫面說明★



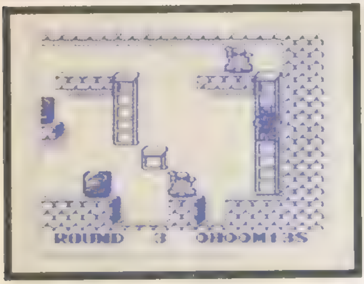
畫面上方的資料表示湯瑪士目前的情況，左上方的6位數字則爲得分、下面則爲湯瑪士的剩餘人數。中央偏上方的是湯瑪士的生命指數、下面的則是每一關最後的魔王之生命指數。右方的4位數則爲剩餘的時間。

■小礦工

ピットマン

ACT

■ 1990.6.1
■ 亞斯克講談社
■ 接關密碼
■ 1人
■ 512K



介紹

這是一部過關型的益智遊戲，主角是被魔鬼用魔法變成貂的的ピットボーイボ和ピットサール兩人，玩家必須操作著主角推動關卡內的岩石、爬上樓梯或者是用身體衝撞敵人。遊戲的目的為打倒迷宮中所有的魔鬼，然後讓兩名主角恢復成原來人類的姿態。

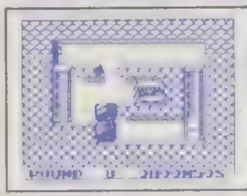
解說

本遊戲共有 100 個冒險的舞台可供玩家進行冒險、而且每個關卡的結構都非常地用心，遊戲非常簡單，任誰都能夠在短時間內上手。每一個關卡裡面都會有障礙物，最重要的是要挖挖土然後靠自己的力量找出一條路出來。還有那些怪物也可以拿來當做墊腳石喔，而且就算失敗了，重新開始遊戲戰時也可由原先失敗的地方開始。遊戲中還有編輯模式，玩家可以一口氣用自己的創意設計出5個前所未有的關卡喔！

↓選擇關卡數之後，便可以再選擇自己為歡玩的舞台。底色為黑色的舞台表示已經過關的舞台。



★畫面說明★



畫面左下方爲回合數的顯示，右下方則爲目前所需的時間，S 表示秒數，M 表示分數，H 則表示小時。如果按下開始鍵的話，就會叫出暫停卷軸，再開始、回到最初的遊戲選單三種模式的視窗

■戰鬥機器人

V.S. バトラー

ACT

■ 1990.8.10
■ 尤斯
■ ——
■ 2 人對戰遊戲
■ 512K



介紹

這是一個在 3D 的地下迷宮對戰的動作遊戲，玩家必須乘著機器人與敵方的機器人進行對戰，可以使用雷達來找尋敵人的位置，也可以使用飛彈和拳頭來打倒敵人，不但可以與己方角色的機器人擁有相同能力的機器人並肩作戰也可以讓電腦來控制機器人進行戰鬥。

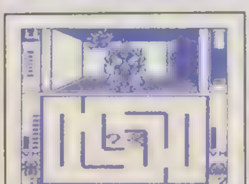
解說

畫面被 3D 的對戰畫面以及雷達的下視畫面分爲上下兩個部分，算是一種全新的設計，玩家操縱著機器人在地下迷宮中前進時，由於敵人如果沒有接近到 3 格之內便無法發現，因此打起來眞可謂格外的刺激。和自己人並肩作戰時，有時候有可能會誤傷到己方的機器人，共有 5 個難易度可供玩家設定。難易度 1 時敵人有 3 個，之後難易度上升 1 則便增加一個敵人。在開始進行遊戲之前，還可以在三種不同的背景音樂之中選擇一種自己的喜歡聽的音樂。

↓在開始遊戲前選擇 ON 的話，就可以和 2 台己方的機器人於遊戲中並肩作戰。



★畫面說明★



[illegible]表爲飛彈的能源、點線狀的則爲生命力表表。

■普力大作戰

プリプリ

■ 1990.12.12　■ 1人
■ 太陽電子　■ 512K
■ 接關密碼　■

ACT



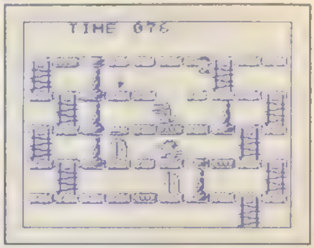
介紹

這是一個採用側視角的過關型動作益智遊戲。魯利魯利王國的公主普莉蕃莉向全國人民發佈一個消息：只要誰能夠爬上劣保塔、公主便和他結婚。冒險家多多姆聽到這個消息之後、便拿著一隻神奇的鐵槌向保塔挑戰。這個遊戲最大的特就是在遊戲剛開始的時候就可以進行選關。

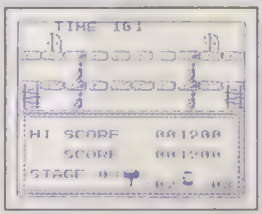
解説

多多姆手上那隻鐵[illegible]可以把方塊打[illegible]、也可以在什麼東西都沒有的地方造出一個方塊出來。只不過每一關內所能造出來的方塊數都是固定的。整個遊戲共有50個關卡。[illegible]然無法進行接關、但是可以以5關爲一個單位來進行選關。至於在敵人方面可以用方塊來壓他。如果取得在畫面中出現的水晶時就會出現一道梯子、爬上去的話就算[illegible]了。但是如果被敵人碰到、或者是在限制時間之內無法過關的話那就算是失敗一次了。

⬇有些方塊有可能會是陷阱、尤其是在水晶的周圍特別容易會有這一類的方塊。



★畫面説明★



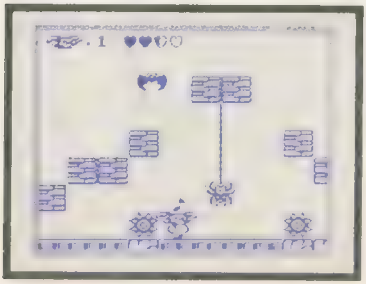
畫面最上方表示剩餘的時間。至於位於下方的小畫面、由上開始爲最高分數、目前得分、關卡數等許多細微的設定資料。鐵槌的標示表示[illegible]數、人形的圖案則表示還剩下幾個多多姆。

■小精靈 2

グレムリン 2 ―ザニューバッチ―

■ 1990.12.21　■ 1人
■ 太陽電子　■ 1M
■

ACT



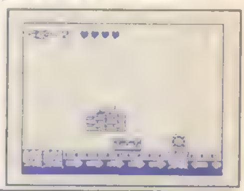
介紹

這是將在'90年上映的一部電影由史蒂[illegible]

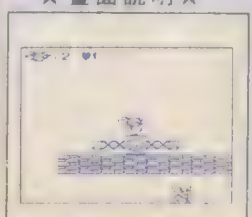
解説

這個遊戲總共有4個關卡。ギズモ在遊戲一開始的時候身上什麼東西都沒有、真可稱爲無防備狀態。這個時候趕快把藏在某處的鉛筆找出來當做武器吧！至於其它的武器、則有以一個機關的面貌出現的拳擊手套。還有使用過一次就會消失不見的收錄音機以及皮箱等等。[illegible]每一關最後的魔王打倒的話就可以過關。不過一到下一關時、玩家便會赫然發現怎麼前一關找到的鉛筆不見了喔！

⬇進入書包的話、就會變成無敵的狀態。只不過被敵人撞個幾次的話無敵狀態就會被解除、所以在使用的時候要事先考慮一下。



★畫面説明★



左上方爲ギズモ的剩餘人數、旁邊的心形標示爲生命力的指標。畫面中央的人物就是主ギズモ。ギズモ下方的箱子爲只要一跳上去就可以從箱子進行攻擊的拳擊手套。在下方跑來跑去的東西就是小精靈。

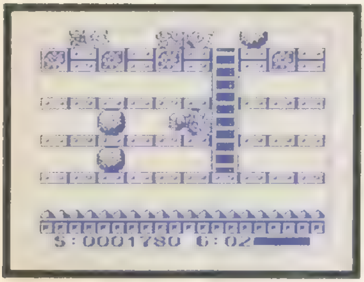
■怪獸君

ゴジラくん 怪獸大行進

ACT

■ 1990.12.18
■ 東寶
■ 接關密碼

■ 2人
■ 1M



●介紹●

這是前作「ゴジラ」中的大怪獸ゴジラ改編成爆笑人物「ゴジラ」的一個動作益智遊戲，和「路路的大冒險」一樣、本遊戲充滿了許多會整死人不用錢的超級迷宮，除了ゴジラ之外、還有許多怪獸如ヘドラ和ラドン也都會在遊戲中出現、讓整個遊戲增添了不少熱鬧的氣氛。如果你是一個東寶怪獸迷的話、這個遊戲將會是你一定想要擁有的。

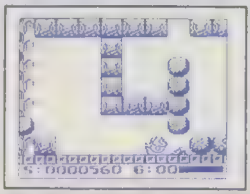
解說

這個遊戲總共有 64 關、玩家便操縱著ゴジラ在這 64 關中南征北討。ゴジラ的武器就是拳頭、如果利用他的拳頭將關卡內的岩石全部破壞掉的話、便會出現這一關的出口。玩家也就可以過關而進入下一關。每一關都是由 8 × 8 的正方形所構成的、不論玩家從哪一個方向進入、都必須將一關內所有的小關都加以破解才行。還有ゴジラ的生命力是以指標來表示的、被敵人撞到的話就會受到損傷、當指標變成零的時候就 GAME OVER 了。

↓ゴジラ不會跳。如果想要到畫面上方的話、就只有慢慢爬著藤到上面去這一方法可行。



★畫面說明★



在畫面中央的人物就是ゴジラ、左下方則為目前的得分。「G」則表示ゴジラ剩餘的人數、畫面右下方的長條則為生命指標。當過關的時候、剩餘的生命力也會被當成分數的一部份來進行計算。

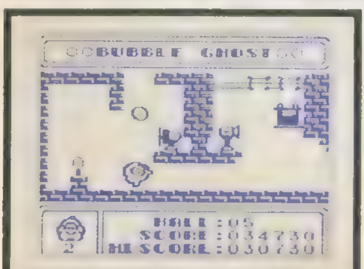
■巴布魯幽靈

バブルゴースト

ACT

■ 1990.12.21
■ PONY
■ ——————

■ 1人
■ 256K



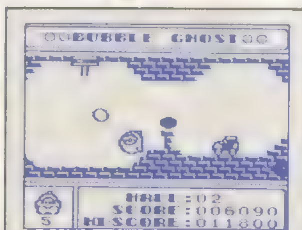
●介紹●

這個遊戲就是要玩者扮演那個可愛的小精靈把城堡內所有的泡泡都運到出口去。由於泡泡非常地易破、所以在搬運的途中要特別地小心不要讓它撞到別的東西了、至於移動泡泡的方法嘛、就只要叫那個小精靈吹吹氣讓泡泡移動就可以了。城堡裡面可是有不少的迷宮和陷阱在等著你哦。

解說

小精靈必須要吹氣才能讓泡泡移動。由於不能讓泡泡停下來、所以玩家可有得樂的了！城堡內會出現許多像蝙蝠、蛇、電風扇等許多的障礙物、玩家必須操縱著小精靈一邊除去這些障礙物一邊前進。由於這個遊戲的主角為小精靈。所以他可以穿越牆壁到處都通行無阻。甚至連陷阱及一些障礙物都對他不造成阻礙喔！如果在途中讓泡泡給破掉的話、那就要再重新開始一次。全部的泡泡都被弄破的話那遊戲便宣告結束啦！

↓泡泡會順著它原先行進的方向一直前進。



★畫面說明★



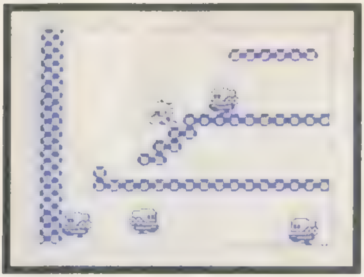
畫面的中央就是遊戲畫面、位於左方的就是泡泡，主角小精靈就在畫面右方的喇叭旁邊、而在中央的就是障礙物蛇、每次響喇叭一次的話牠的頭就會縮進去。畫面下方則為關卡數以及目前的得分、左側則表示目前剩下多少泡泡。

■泡泡龍

バブルボブル

ACT

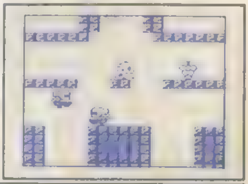
■ 1990.12.7
■ 泰德
■ 接關密碼
■ 1人
■ 1M



解說

巴布倫主要的攻擊法為從口中吐出泡泡把敵人給關起來。不過在這個遊戲中還有許多可以讓他 POWER-UP 的物品。在關卡中會出現的物品包括有可以讓巴布倫跑得更快的靴子、還有可以讓泡泡連發或者是讓泡泡的射程變大的糖果等等。這些物品的效力會持續到巴布倫被敵人幹掉為止。另外還有一些其他的物品會放在從下方浮上來的泡泡之中。如果把這些泡泡撞破的話、則有時會引發一陣大洪水將敵人全部沖走、有時則會引起打雷將敵人打成黑炭。

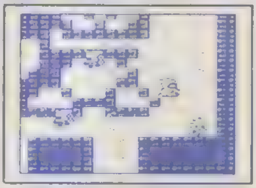
⬇敵人被打倒的話會變成水果、吃掉的話就可以加分。只不過在經過一段時間之後水果就會消失、所以要吃的話動作可要快點才行。



介紹

這是一個全部共有 100 關之多的橫向卷軸動作遊戲。巴布倫為了要治好突然病倒的弟弟、而出現去尋找傳說中的仙藥月亮之水。這個月亮之水藏在構造非常複雜的迷宮深處。而且裡面還有一群以ス－ハとらんく為老大的妖怪橫行、因此巴布倫想要得到月亮之水的話、可要一番手腳啦！

★畫面說明★



畫面下方會顯示目前的得分，不過只有在遊戲剛開始時才看得到。樣子長得像恐龍的東西就是玩家所操縱的巴布倫，其他的人物則全部都是敵人。吃到水果的話可以加分。

■月球探險

ルナランダー

ACT

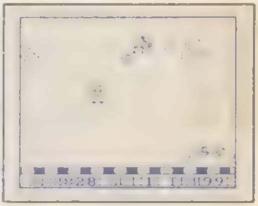
■ '90.9.21
■ PACK IN VIDEO
■ 接關密碼
■ 2人・可玩雙對戰
■ 1M



解說

挑戰者號的離陸，如果不先以 A 按鈕按下連續發射完全使它完成升高的動作的話，便很難使高度上升了。在月球表面探查的階段裡，如果在左下方欄表示空氣將完全變沒有之前，先取得 5 種礦物的話，就可以全部清除障礙。礦物探知器呢共有 4 個階段的反應。沒有顯示的代表數字是 0。表示要出現的程度標誌是 1。稍為有點反應，快一點的閃燈標誌的程度是 2。擺更慢一點程度的燈標誌是 3。當程度到達 3 時，即表示在左或右邊有礦物類的東西存在。如果碰撞到異形機器怪人的話，空氣的剩餘量將會減少至完全沒有為止

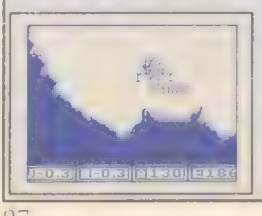
⬇挑戰者號的離陸時，可在右上方表示修正方向的✚按鍵入力，可使整個設定的程式、遊戲回到原來起點。



介紹

[illegible]

★畫面說明★



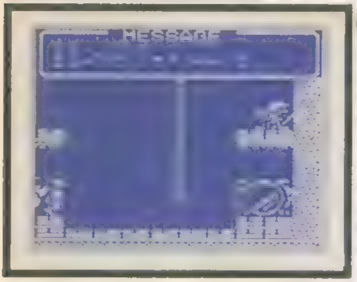
在下方的格格裡表示著垂直方向加速度、水平方向加速度、高度及燃料。要降落於月球表面的時候，如果垂直方向加速度到達 5 以上的話，名叫的太空船將會發生爆炸。着陸船的降落輪子，如果沒有好好的正確向下放的話也會引起爆炸。

唐老鴨

ダックテールズ

ACT

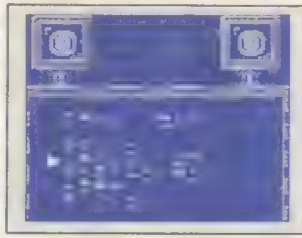
- '90.9.21
- 卡普空
- ———
- 1人
- 1M



解 說

難易程度的設定方式共分爲 3 個階段。而畫面有分爲亞馬遜森林及喜瑪拉雅、等等，共備有 5 個階段。操縱的主人翁是以搖桿來操縱。在半途上一邊找尋出，等待著要攻擊我們的敵人一方面要找出畫面中隱藏著的寶物。找出真的財寶，便可過關。單單找到敵人還不夠，還必需跳起來向下刺殺及用高爾夫球桿來打倒他都是可以使用的絕招。體力是用生命制的，死三次就算是終身亡了

↓從那一個畫面開始都可以玩。所以從您最拿手的那一關開始，玩玩看吧！



介 紹

主人翁スクル ジ 打 出藏在世界 報之後，他的冒 旅程便開 了 天堂版「わんぱくダック的夢境冒險」的移作版。但是因爲有新的地圖，所以任天堂版已過關的朋友也可以 同來享有這個遊戲的樂趣

★畫面說明★



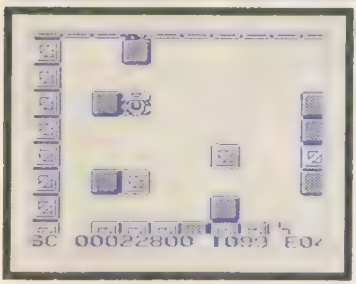
畫面上 格所表示的是得點、最高得點，和剩餘時間。畫面的中間是玩、操作的畫面，中央圖片在飛動著的是スクルーン叔叔。左側有個切斷的樹是障礙物。猩猩 人，所以可選擇打倒牠或避開牠其中的 個辦法

戰鬥工程機

バトル・ブル

ACT

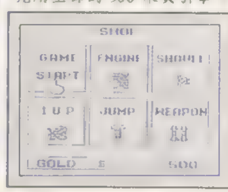
- '90.11.30
- 塞塔
- 接關密碼
- 2人・可玩對戰
- 1M



解 說

共有 48 個關。各關依規定要打倒的敵人數打倒後便可過關。爲了貯存打倒敵人的黃金（硬幣），可在商店裡買到增大力量的道具，增大力量的種類有引擎、鐵鏟子、1UP、鬥覆側壁、鉻錸鋼各關都會有時間限制，時間一旦增加的話，妨害的敵手便會出現而且在您背後窮追不捨。一過關，剩餘時間可換算成硬幣。在商店時，按下選擇按鈕，將會表示出接關密碼。

↓在商店裡面，畫面下方有硬幣（錢）的表示。新的規定是剛開始的金額是 500，先用全部的 500 來買引擎。



介 紹

遊樂場版和 GAME GEAR 版的動作篇。操作著屬於自 的飛機，最新型的橫濁漩管型。在被決定的原野中 邊打倒敵人。關於自 是近未來型，有著各式各樣的配備 裝置。

★畫面說明★



畫面的左下方是表分數 右 側是 餘時間。右 方是表示規定的數。畫 正中央是自己的飛機 在飛機右側的敵、畫面中■的 按下的磚塊，□表 不能按下的磚塊

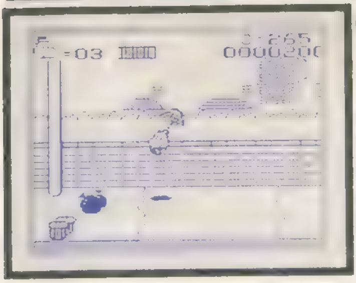
■甜心超人

パラソルへんべえ虹の大冒険

ACT

■ '90.11.16
■ 艾博克社
■ ——————

■ 1人
■ 512K



解說

完全橫渦游管形的動作篇遊戲。全部共有16個畫面，舞台的主角在街道、森林、山及雲海裡穿梭著。地圖上並非只有敵人、凹洞及垃圾箱等的障害物也阻擋著主人翁。遊戲的困難度雖然不算高，但是一旦碰到了敵人，跳的力量便會急速的滑落、變低，那時，為了使力量增強時，所必要的裝備不準備好是不行的。不要急，確確實實的一邊跳開和敵人接觸，是為了過關的最好訣竅。

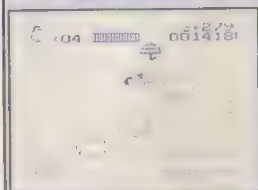
↓當生命標準表中的體力已達到 80 ％以上時，只要一打開太陽傘，在一定時間內操縱✚的按鍵便可以飛。



介紹

主人翁是以吃飯糰及蘋果等裝備來維持體力的。一旦從敵人那受到攻擊而減弱體力的話，移動速度、跳躍力也將變低，然後到過關之前的道路也將變的更加艱鉅，使用太陽傘，一邊避開妨害的東西，來進行著這個遊戲。

★畫面說明★



畫面上部是全部表示有關係的數字的集合，左邊是表示自己的殘餘人數，中央部份是生命表，黑的部份愈變愈多的時候表示速度及跳躍力加大，右端上段是表示過關為止的限制時間，下段部則表示分數。

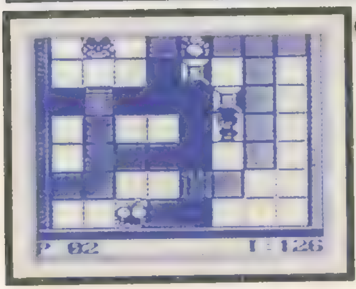
■魔法珠

ファニーフイールド

ACT

■ '90.6.15
■ SNK
■ ——————

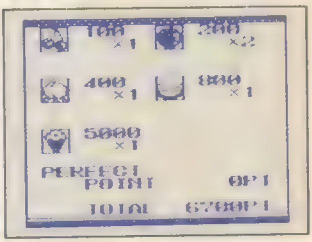
■ 2人・可玩對戰
■ 512K



解說

通過每個壁板，當壁板的顏色全變色的話則過關。像奧賽羅般的讓兩側的顏色變黑的話，所有在中間的壁板都能改變。城堡裡住著大怪獸，當碰上壁板時，只要爬到怪獸的眼睛位置之上便可打倒它。各關都有鐵鎚及炸彈等等的裝備會登場。如果能取到這些裝備便能加大自己的力量。在很多關裡超強的魔王將會登場，全場面的驚險，恐怖的展開，將使您感受到其中的樂趣。

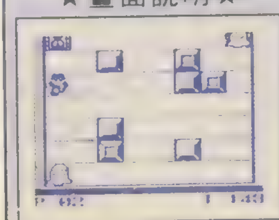
↓如果通過一關，會依照裝備不同而有分數的。



介紹

主人翁叫ファル，在 2P 的按鍵裡可出現於畫面。為了從寶物宮殿裡偷出能變魔法的珠子，城堡內部變成了壁板。主人翁從魔鬼怪獸那兒，打鬥並取回魔珠不可，在時間內將所有的白壁板變成黑色的話便算過關了。

★畫面說明★



畫面的中央部是主要畫面，怪獸的眼睛右邊下方便表示剩餘時間，左下方是主人翁還剩下的人數，怪獸是 7 X /在一個塊中會無法碰到的，主人翁在中間的左邊，怪獸在右上方，左下方表示著各式各樣的數字。

■平安京

平安京エイリアン

ACT

■ '90.1.14
■ 美爾達
■ ————
■ 2人・可玩雙打
■ 256K



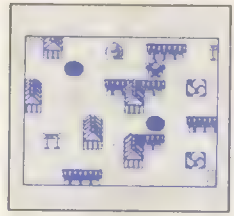
介紹

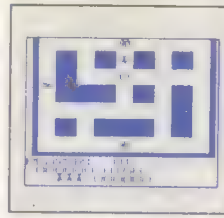
在超過10年前，受到人們喜愛的遊戲場的同名[illegible]植作。遊樂場[illegible]造的有名作品。[illegible]都的維持治安、[illegible]

解說

遊戲共有2個選擇方式。和遊戲場一樣的人物版和依照遊戲規則可享受到其中樂趣的"OLD"。現在流行風的被重新編排版的"NEW"。全場共有12個。東、西、南、北、陣及各個3關卡準備著，使用通信電線的話，可2人相互協助配合共同對戰。

⬇"NEW"的方式是和街道並排的被表現成的真實感化。





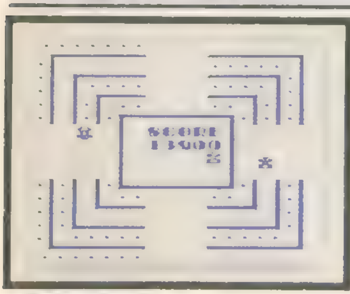
⬆和遊樂場版相同的內容及用鏟子來戰鬥吧！

■快輪女車手

ヘッド・オン

ACT

■ '90.12.7
■ 特克摩
■ ————
■ 2人
■ 512K



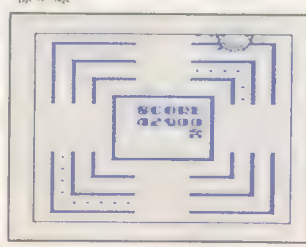
介紹

[illegible]

解說

依照沒有牆的進攻路線的更改，自己的機器的路線可更改。在點點走的話可將消除。全部清除的話，為了通關進攻路線的更改會只剩一條而別無它路，所以如何引誘敵方是很重要的。

⬇如果不小心和敵車相碰撞了，如果放慢自己車子的速度的話，可改為2條車線。



■南極企鵝

ペンギンランド

ACT

■'90.3.21 ■1人
■寶尼佳利恩 ■256K
■——————



解說

蛋可從左右各一邊移動。不光是蛋不可碰，安全運達，而已，更要避開騷擾企鵝的熊。安全運送到家的話就算過關了。

⬇蛋抵要小心的送運，應該就不會破。另外，要注意敵人的動向。





⬆可選擇喜好之音樂和畫面。一開始便有選擇畫面，初玩者亦可充分享樂。

介紹

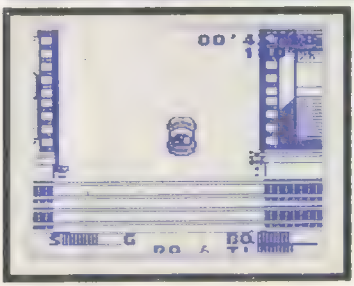
使可愛的企鵝有其活動力，將蛋安全的運往家裡之動作演技，路徑有點令人幾乎迷路，亦含有解迷要素，企鵝的動作令人感到相當的滑稽。

■競速賽車

ロードスター

ACT

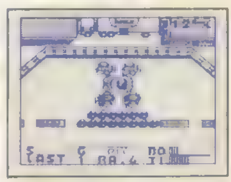
■'90.10.19 ■1人
■那札特 ■1M
■——————

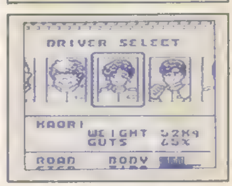


解說

過程設有20種城市路線。可選擇的駕駛有6人。各駕駛均有體重設定對時間有相當大的影響。贏得賽程的話則可使機器的性能上升。操縱器可應對16個方向，呈相當微妙有趣玩樂。

⬇賽車路徑中會有坑洞。如被淘汰2次的話則失格。





⬆可替被選上之駕駛者取名字，精神毅力愈高者則愈有利。

介紹

[illegible]等之路線展開敵[illegible]之對抗賽。畫面[illegible]機器之配置呈細膩化之外，更可選擇駕駛人的能力。如繼接通信連線的話，則可以2人對戰。路線不僅多采多姿，更可選擇汽車駕駛技術比賽之賽程。

■蛇行龍

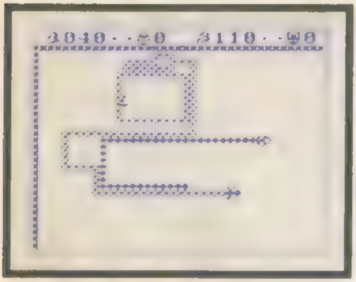
かこむん蛇

ACT

■ '90.4.6 ■ 2人

■ 那札特 ■ 256K

■ ——————



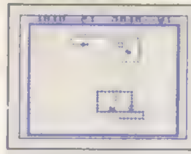
介紹

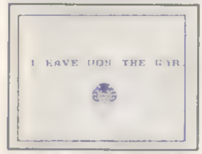
[illegible]

解說

因主機會變換方向，所以要習慣於操作的話須要時間適應。但如果適應的話則可以按其模式過關的。難度高低共有4個階段，而高難易度的第2階段的敵機相當強大，可多點時間玩樂。

⬇分出勝負時則會有此畫面。先贏得7次勝利者則取勝，再向更上階級挑戰看看吧。





⬆將空間包圍時，被隱藏之項目文字則會出現。如匆忙取的話則會中計喔！

■史奴比

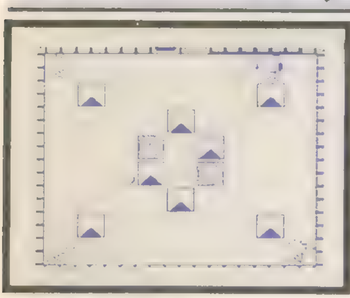
スヌーピー　マジックショー

ACT

■ '90.4.28 ■ 2人

■ 卡姆科 ■ 512K

■ ——————



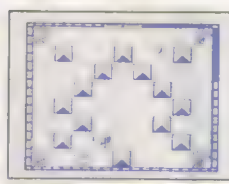
介紹

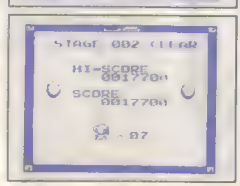
[illegible]

解說

舞台共有60面，到了第2周時則會有阻礙用的釘塊出現。後半段之舞台更有許多強制移動之方塊。而難易度亦上昇，但因畢竟是適合女孩子玩的，動作味較淡薄。對戰之舞台並非於同畫面，愈早集滿目標者則獲勝。

⬇將方塊移動時，項目，標的物也會出現哦！





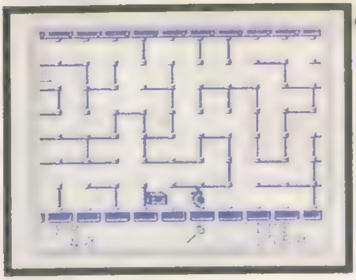
⬆過關後，所剩餘的史奴比人數會相形增加。

■迷宮塔

ドルアーガの塔

ACT

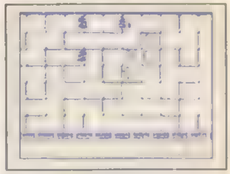
■ '90.12.31　■ 1人
■ 天使　■ 1M
■ ————



解說

敵人有27種，道具共有 56 種。將所裝備之劍和盾擊倒敵人，並予防咒文。出劍時盾就會倒向一邊此爲須注意之處。全部的項目因均爲必需品，所以成尋寶之主題。在各地板於限制時間內取得鎖匙脫逃出來時就算過關。

↓當做是任天堂版之變更，於左下角有顯示 *HP*。





↑按下選擇按鍵時，即可確認現在自己手中所持之物。

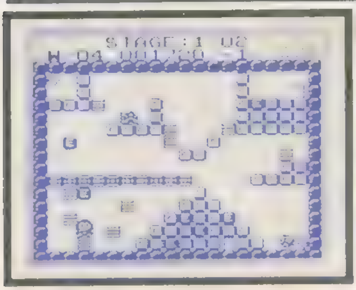
介紹

■爆烈戰士

爆烈戰士ウォーリア

ACT

■ '90.4.13　■ 2人
■ 艾博克　■ 512K
■ ————



解說

由方塊所構成的牆壁，門與梯子全部有12種類，將方塊破壞時，裏面會有隱藏的道具。道具雖有 8 種類，但拿取時則會有損壞在此千萬注意。愈往前進時，雷射裝置，與死亡針氈等令人窒息之陷阱裝置。

↓在畫面右下角之物是確簡槍之機器手臂。於要塞的任何地方出現，將方塊再行復活。



介紹

■奇異的畫家

ペインターモモピー

ACT

■'90.12.7　■2人
■汐格馬商事　■512K
■————



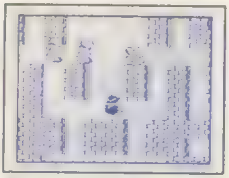
介紹

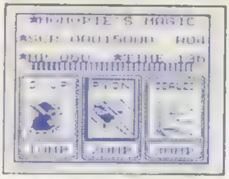
[illegible]

解說

毛毛比所走過之處的顏色會自動變色。圖面上的地面全部上色時則算過一關。全部共有33間房須上色。而魔法共有 9 種。B 鍵會出現視窗。✚鍵＋A 鍵可設定想要用的魔法。之後，只要將畫面之 A 鍵按下的話就可使用魔法。

⬇被上漆之地面有如市松模樣光彩。敵人的足跡亦被塗掉。





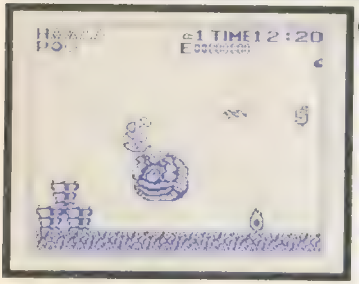
⬆設定魔法之畫面。使用至 MP 沒有為止。

■狐狸與小貓

ポン太とヒナ子の珍道中

ACT

■'90.12.20　■1人
■那札特　■512K
■————



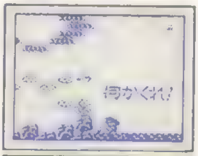
介紹

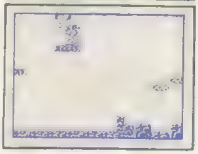
[illegible]路旁着[illegible]子麻雀[illegible]互相[illegible]雀的任麼前進[illegible]的觀點，如何[illegible]競爭性遊戲。

解說

跳躍中的✚鍵的往上鍵與 B 鍵按下時則妃子就可飛躍。掉到地面的話就有一次落差。妃子的餘數成零時則遊戲結束。將最後圖面上之首領擊倒時則可過關。

⬇第 3 階段裏的癩蛤蟆沼澤地，癩蛤蟆叫著「給什麼！」時可騎到牠的上面。





⬆喝下掉灑下來的水滴時朋太的生命可得分回生，發現的話可加滿喔！

■ ASTRO RABBY

アストロラビー

A C T

■ '90.10.12
■ IGS
■ ——————
■ 1人
■ 1M

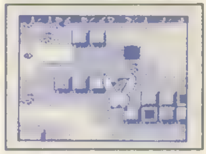


解說

各地形中均有裂縫好讓主人翁之拉比跳進去。於同一地方無法一直待著。各舞台均有時間限制，超過時間時就會有誤差因此要特別小心。

↓在上空飛舞時人物就會變大。人物的大小可掌握遠近感。





↑將地上的設施踩踏破壞的話就會有項目隨即登場。

介紹

[illegible]盧梅博士在月球基地表[illegible]機器手臂。博士做了16個[illegible]

■魁！男塾！男塾冥皇決戰

魁！男塾冥凰島決戰

A C T

■ '90.8.4
■ 優達卡
■ ——————
■ 2人
■ 1M

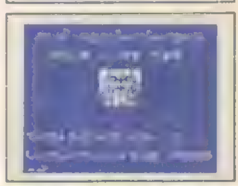


解說

電玩者變成劍桃太郎，率領伊達臣人，大豪院邪鬼們之成員3人，向大武會挑戰，上場的敵人是梁山伯16傑等，於原作登場之對手。對戰中以氣力爲最重要原素，氣力愈高者就能操演出驚人的必殺技能。將對手的體力變成零時則可獲勝。

↓為出場於大武會，首先必須戰勝伊達，大豪院。





↑贏過2人時則由男塾會長發給出場資格。

介紹

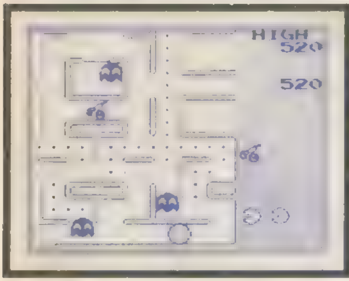
[illegible]

■小精靈

パックマン

ACT

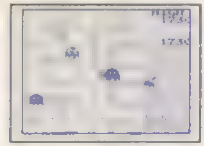
■'90.11.16　■1人
■那姆可　■512K
■———



解說

將畫面中所配置的圓點全部吃掉的話就算過一關。小精靈對敵人雖無攻擊力，但各場中有4 個力量能源餌，吃了能源餌的話，在一定時間內可將怪物吃掉。

⬇吃了能源餌後形勢就不同了。被追趕之怪物正想四處逃竄。





⬆過2場之後的畫面。第2場以後，可看到第■場之終了畫面。

介紹

於'80年推出，於日本轟動一時的名作移植版。以吃掉圓點整清場過關型之遊戲型態，遊戲系統結構極簡單，但如何不被小人 [illegible] 之迷路可是高技術的喔！

■魯邦三世

SDルパン三世 金庫破壞大戰

ACT

■'90.4.13　■1人
■帕布雷斯特　■512K
■———

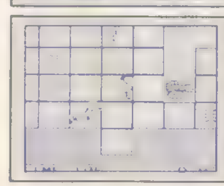


解說

取了鑰匙將金庫打開的話就算區域過關。途中可撿到的項目共有7 種。而已還有特殊項目，如使用無線收發機可獲得次元或五右門的援助。在地面上有 8 種特殊地板配置，坐上去的話有各種不同的效果。具有強烈猜謎質的遊樂器。

⬇■單人物的5人。愈往下則難易度愈高。





⬆在魯邦的右邊有雷射感應器。有3個方向。

介紹

以原始人的卡通漫畫為基礎做成的電玩。次元、五右衛門、錢形警官等之同樣人物的登場。5個場面以10個區域劃分，共有 50 個場地。此遊戲的目的是救出被擄走的峰不二子們。於各場地最後出來的首領亦將在原作中登場。

■袋熊傳奇

タスマニア物語

ACT

■ '90.7.27　■ 1人
■ 波麗加里恩　■ 256K
■ ————

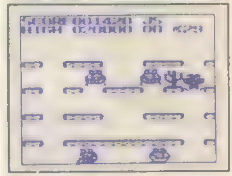


解說

敵人的塔斯馬尼亞惡魔會從四面攻擊而來，主人翁則須邊閃躲邊移動。基本上雖祇能左右移動，但如使用彈網的話可往上層跳級，自家人在道路兩旁裝上炸彈，可制服惡魔們。並可設定加快敵人移動的速度。

⬇開始時會有老虎的圖解畫面出現





⬆碰觸塔斯馬尼亞惡魔 3 次的話則遊戲終止。

介紹

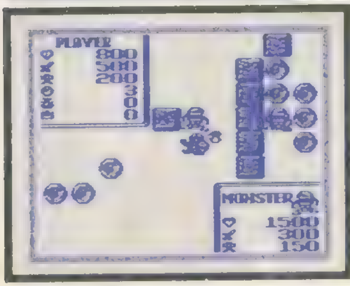
[illegible]所製作的於 '90 年度大所公開的卡通電影之原作電玩。遊戲是以[illegible]畫面過關方式，與自然保護之[illegible]。[illegible]第一面過關，再繼續往[illegible]，找出近乎絕跡的塔斯馬[illegible]其最終目的。

■龍戰士

ドラゴンスレイヤー I

ACT

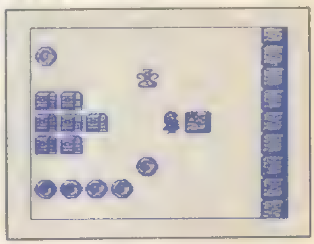
■ '90.8.12　■ 1人
■ 艾博可　■ 256K
■ ————



解說

共有 100 畫面。步行於地面碰觸到敵人時則馬上進入戰鬥場面。而戰鬥則會自動進行。將自家人的力量往上提升的話則可使用魔法而增強其防衛力，還有如將能源石項目搬回家的話則可增加其攻擊力。

⬇將項目中的戒指拿到時，石頭等會被移動，並可擴大其行動範圍。還可搬家喔。



介紹

將電腦版遊戲做成 GAME BOY 版，俯視型畫面的動作 RPG。此遊戲目的是動作冒險，[illegible]兩個[illegible]，主人翁之[illegible]戰鬥，累積經驗進而成長。

■大怪輪

モンスタートラック

ACT

■'90.10.19　■1人

■巴里耶　■512K

■———

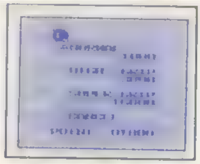


解説

電玩者操縱4WD貨車，取勝於賽車。賽程當中有障礙和阻礙等，沒有所謂的規則。進入3名以內者則可得分，得分加以活用的話可改裝屬意的車。

⬇石塊與階梯等若不使用技巧的話恐怕無法過關，其難關於全編中。





⬆最少也要有 *3000* 分方可改造車子，則勝利的成份就可大大提高了。

介紹

不論是誰均可輕易的享受4WD賽車樂趣，速度感和獨特的重量感與緊迫感均為極品。將自己的愛車改裝來玩，更有一番樂趣，為不可多得的電玩軟體。

■亂馬1/2

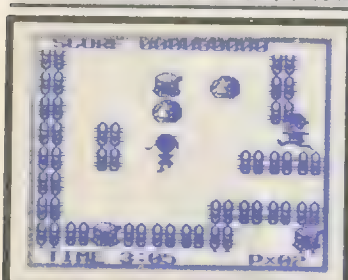
らんま1/2 かくれんぼデスマッチ

ACT

■'90年7月28日　■2人

■帕布雷斯特　■512K

■

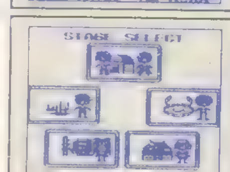


解説

玩者操縱亂馬。將散亂放置於場地內的鞋子、帽子、手套找出，並救出赤子為其目的。項目被跳躍箱與垃圾箱包圍住，跳躍箱是要打倒敵人，垃圾箱是要消除障礙物時使用，在橘子箱中有可讓亂馬現身的項目。

⬇取水壺的話亂馬會變成男的，取水桶的話則會變女亂馬。





⬆場地共有5個，體人亦是原作中的人物。

介紹

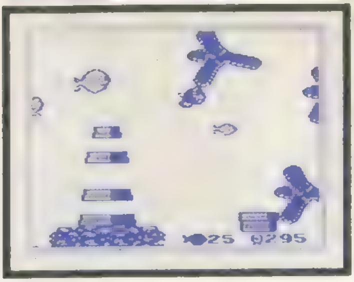
[illegible]1/2[illegible]稽動作猜謎。要說[illegible]使用[illegible]之軟體，存[illegible]迷的[illegible]，使用者飛過來了[illegible]出總[illegible]顯極普通，但在[illegible]畫漫畫迷和低年齡層中算是有其根基並令人好評。

■小魚吃大魚

うぉーズ

ACT

■'90.10.5 ■1人
■托瓦齊基 ■512K
■——————



解説

玩者操縱中型魚，邊防治禦衛以快速追過來的鳥和大魚，以各場地所定的魚數量全部吃掉。各場地各有限制時間，在吃的狀態是無法動彈的，所以可以A按鍵反覆。

↓遊戲開始時其階段與場地可自由選擇。但是須要有口令。





↑按下A鍵順著水勢跳躍的話可躍出水面，但可能會被鳥盯上喔！

介紹

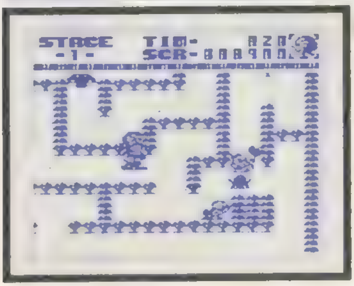
主人翁爲覆住於海裏的一匹魚爲[illegible]之動作片。其難易度[illegible]，亦有從遊戲開始的數秒內即告遊戲結束之[illegible]

■大力水手

ポパイ

ACT

■'90.4.20 ■2人
■汐格馬商事 ■1M
■——————



解説

玩家成爲卜派，要救出奧麗薇爲其主要的目的，和布魯托面對面時在一定時間內必遭毆打，但一吃下波菜的話則可呈對等對炕戰。還有當在畫面上與奧麗薇見面時，在畫面上的某處會有史寶出現，將他找出搭救出來的話則可過關。

↓增強體力的波菜胡亂的飛過來。





↑和奧麗薇相見的話，就要馬上過關了。

介紹

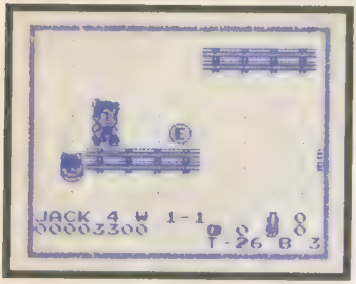
[illegible]

■超級中國人

スーパーチャイニーズランド

ACT

■'90.4.20 ■1人
■卡普佳布倫 ■1M
■————



介紹

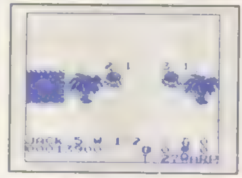
[illegible]

解説

基本攻畫是用拳猛擊，迅跳躍迅出擊。在空地上之岩石和坑洞以猛拳破壞之項會跟著出來。在項目中有分裂二身拳等令人震悍之出擊。如無法將特定的項目得手的話，擊不倒的敵人也會出現，此點須特別注意。

⬇會增大體力之彈球。





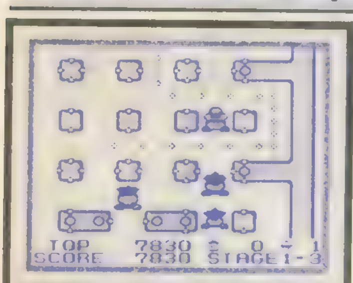
⬆將岩石破壞之後會有叢林出現。

■黃金大盜

ロックンチェイス

ACT

■'90.5.11 ■1人
■代達伊斯特 ■512K
■————



介紹

[illegible]

解説

將空地上的硬幣全部拾起集中的話就可過一關。場地共有6個，過了關的話就可往下次的場地進行。還有在場地終了後會有吃角子老虎形式之獎金遊戲可玩，魯邦最多可增加6人。

⬇以鑽石的數量向獎金遊戲挑戰。另會有一段時間是呈無敵狀態喔。

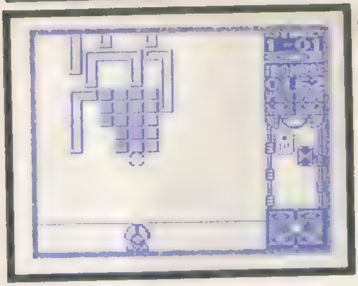


■射擊方塊

クォーズ

SHT

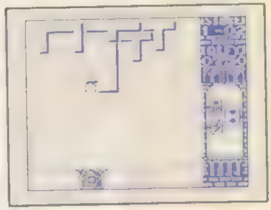
■'90.3.16
■柯拿米
■――――
■可2人同時玩
■512K



解說

遊戲開始之後等級的設定到了。1～9個舞台都清除的話，就會移到更高的等級去，到自己被壓碎之前，要一直重覆等級的上升。因爲可以自由的選擇舞台，所以也可享受隨機抽樣的樂趣。本機被準備有6種設計，但是，性能全部都一樣，但因爲其道具在其單人玩和混合玩時的使用方法有異，所以嚴格來說是有10種類。

⬇區塊到達的地點有其標準，連射時非常容易看見，甚至於連沒擊中都有最小限度的親切設計。



介紹

[illegible]

★畫面說明★



[illegible]在[illegible]等級和舞台[illegible]方出現的[illegible]遊戲中要消除舞台一定消去的區塊的數量[illegible]表示可使用的道具

■兵蜂

ツインビーだ

SHT

■'90.10.12日
■柯拿米
■――――
■可2人同時玩
■1M



解說

攻擊武器有槍和炸彈2種。槍可使用半永久，但炸彈當你打到手的話就不能使用了。不過，對於自己的本體，僅有一次救護車會因爲修理而出現。空中和地上2方面都會有上升能量等等的道具。單人玩時，若本機能在能量上升的狀態上玩的話，則靈魂就會出現，別讓它跑掉而取得的話，到此爲止的能量就會復活。在各舞台要把其頭目清除

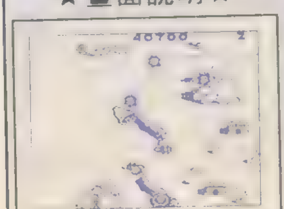
⬇舞台的頭目。名字叫做太陽13號。



介紹

[illegible]

★畫面說明★

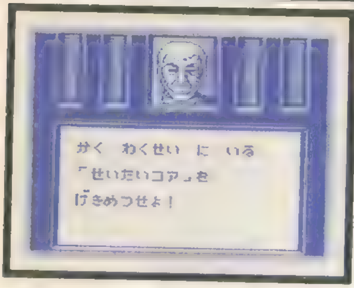


畫面中間上面出現的數字是現在的[illegible]錄[illegible]記錄右邊的數字[illegible]在殘留的機數。在畫[illegible]中的是像紅利得點的鈴[illegible]畫面中[illegible]方的是變[illegible]給[illegible]其右斜上方的是紅利的水果。

■宇宙坦克

コスモタンク

S H T	■'90.6.8 ■阿特雷斯 ■————
	■可2人對戰 ■1M



解説

畫面是 2D 和 3D 交互出現。遊戲的目的是破壞統治各惑星的生物核心。若是先破壞各惑星上輸送能源給生物核心的能源核心的話，就會使生物核心變得很弱。模式有探索、訓練和 VS 三種。在訓練模式裡，即可以選擇面，又可以 A、B、C、D、E 五階段來判定實力。在訓練模式的操作習慣了之後，就很好玩了。

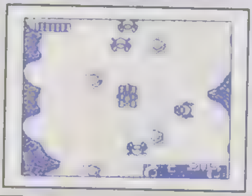
↓自機進入迷宮後就切換為 3D 畫面。敵的攻擊比在地上的強、災害也不會只有一半。



介紹

爲了要把占領了迷樣的宇宙生[illegible]星取回人類的手中，宇宙戰[illegible]

★畫面説明★

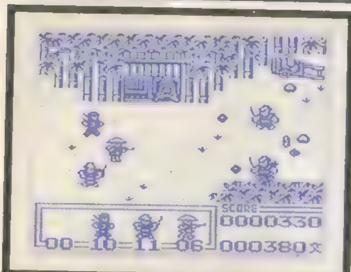


畫面左上的表是生命[illegible]，在畫面中央的是α1號，在自機的上下和右方的是怪物。畫面右下的數字是所裝備炸彈之數目（最高10個），若被敵人打到機體其生命就減低。

■天神怪戰

天神怪戰

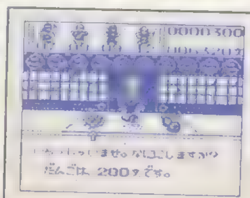
S H T	■'90.4.27 ■瑪爾迪克 ■接關密碼
	■1人 ■1M



解説

一邊擊退攻來的鬼怪一邊前進，途中可不要迷失了曾經過基寺廟及神社、茶店還有大佛。在寺廟會有幸運事，在神社可以抽神籤。在茶店角色的能量會回復，大佛能使死的角色又復活。從各種設施出來是很簡單的。押了 B 按鈕的話馬上會回到遊戲的畫面。也有些地方敵人的出現頻率會突然的升高，特別是在頭目之前會出現像山一樣的敵人，一定要爲了體力的維持而努力吧！

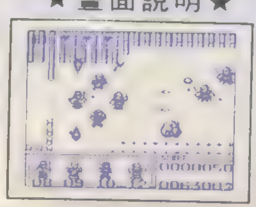
↓在茶店可以買得到的湯圓、藥和酒，每一項都能使全員的體力增加（最大 30）先頭的體力和全員的體力都增加了。



介紹

橫軸縱相式的射擊遊戲，從受天神加持護去的武佐[illegible]、忍者[illegible]丸、巫女櫻、[illegible]、[illegible]輕菊九中僱用 4 人組成情報[illegible]其遊戲的目的主要是要使[illegible]或，[illegible]的設計透露出非常[illegible]的感覺

★畫面説明★



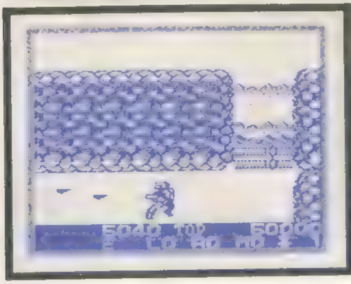
畫面中右組成情報的是我方角色，中右的是敵方，左下方表示我方各角色現在的體力，右下則表示記錄和軍資金。

■飛天裝甲人

ブライファイターデラックス

SHT

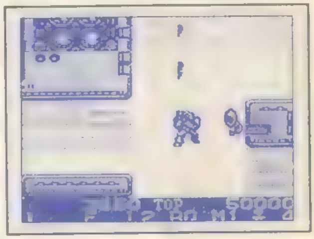
■'90.6.27 ■1人
■泰德 ■512K
■接關密碼



解説

全部由 5 個回合構成，等級是從老鷹、信天和 A3 種當中來選擇的，A 的等級是最高的，若能清除 A 等級的話，就能夠挑戰更高級的方塊等級。使能量上升的道具不僅僅只有武器，在玩家身旁回轉的壺、1UP 和紅利等道具也有。若得到了鑰匙道具，就能進入隱藏的房子，更可取得更多的道具。

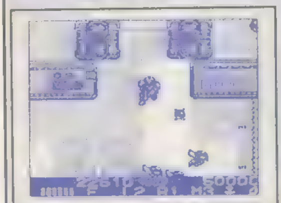
⬇武器增加在可上升能量而攻擊的方向。



介紹

[illegible]

★畫面説明★



畫面下黑欄的部分是介紹欄，上面左邊的數值是玩家的得點，右邊是最高紀錄，下面左邊的是攻擊能量顯示，中間是雷射、枝環和導彈的取得點，右邊是殘留的機數。

■地球保衛戰

ソーラーストライカー

SHT

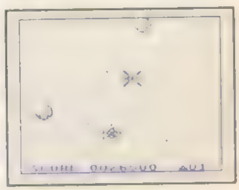
■'90.1.26 ■1人
■任天堂 ■256K
■ ——————



解説

自機的發射為了取得可上升能量的道具、攻擊力最高可上升到 4 階段。把射擊從第一階段提升到第 2 階段所必要的道具有一個，但升到第 3 階段、第 4 階段時就必須要有 2 個道具。自機被打到時，射擊會下降 1 階段，得到了一個上升能量的道具的話會有 200 點，射擊的能量最高取得量是 1000 點。到達 5 萬點就會各增 1 個存量。

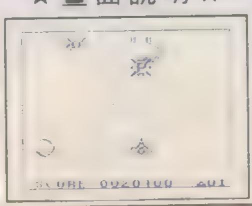
⬇在正中央是帝力諾星球組織的無人機。若破壞到 0 能量時，就會變成能量上升的道具。



介紹

[illegible]

★畫面説明★



畫面中央的 P 標誌是能量上升道具。下面是太陽能量，中央圖下面的是目前的分數，右下的數目是目前自機的數量。自機的射擊與能量上升無關最高只能夠連續射擊 3 發。

■太空防衛戰

スペースインベーダーズ

SHT

■'90.3.30 ■可2人對戰
■泰德 ■256K
■————



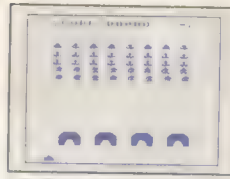
介紹

這是TV遊戲的始祖，非常有名的大型電玩的移植版。把畫面上出現的侵略者全部清除的話，畫面就會[illegible]了。是一款射擊[illegible]武形成的射擊遊戲，但是對於打擊以及彩虹各種技巧編織而成的遊戲。使用對戰電纜的話，就可以2人對戰的模式快樂的遊戲了。

解說

5 × 8 成列的侵略者左右移動。若到了畫面的旁邊就會再往下一格，侵略者的數量變少的話其速度就會變快，降到最下面的時候，突然遊戲就會結束了。若中了敵人的子彈的話，就會喪失一隻，然後從被打到的地方再重從開始。

⬇侵略者的位置一直移動就會漸漸的往下移動。





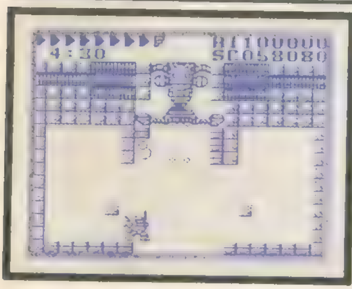
⬆若是到最後殘留 10 點的侵略者的話，就會出現彩虹。

■月球火箭

アフターバースト

SHT

■'90.10.26 ■可2人對戰
■梅沙亞 ■4M
■接關密碼



介紹

[illegible]

若能破壞頭目[illegible]

除了[illegible]正常[illegible]

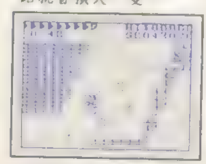
敵人上面的是一款[illegible]

遊戲。

解說

畫面左上的火箭筒數目，持續押了A按鈕的話就會上升，F的點滅了之後，子彈就可直接穿過，在區塊內會有一些壞的東西，一些沒壞的東西，一些下面沒東西就會掉下來的東西和一些不會落下的東西。

⬇在右上方圓圓的建築物就是主要的的電腦，若在時間內沒有打倒的話就會損失一隻。





⬆正常的話會有很多一定在敵人之上的地方，也有很多是基於區塊的構造。

■機器龍傳説

ゾイト傳説

■'90.6.15	■可2人對戰
■湯米	■512K
■————	

SHT



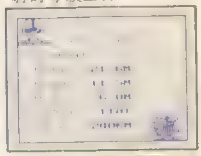
介紹

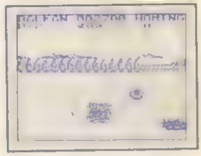
[illegible]出斯帝國都[illegible]行首都破壞的指令[illegible]

解説

玩家變成2國中某一國的兵士，然後一邊與敵國的卓依戰鬥，一邊攻向首都。搭乘的卓依由於面的清除主角的等級及能量上升，也變得可以使用各式各樣的武器。

↓這是表示現在所乘坐的卓依特的身份。主角的階段是中尉，要往大尉的等級上升。





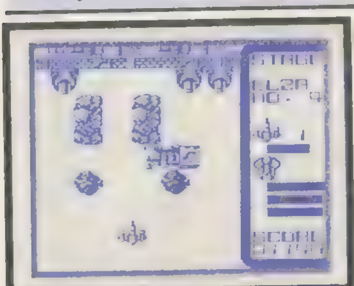
↑即使沒有提升能量站，但在舞台的途中也會有放置著上升能量的道具。

■火焰作戰

バリーファイアー

■'90.6.29	■可2人對戰
■東映卡通	■256K
■接關密碼	

SHT



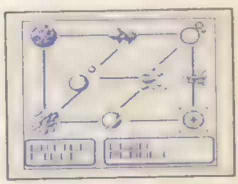
介紹

這是在大型電玩[illegible]的射擊遊戲的[illegible]

解説

舞台全部有8個，玩家操縱著畫面正前方的戰鬥機，去擊毀敵人的戰鬥機。畫面的中央經常會有障礙物移動，一定要穿梭其間來攻擊敵人。除了障礙物的隕石、殘骸之外，還有鏡子，這會使得你的攻擊就這樣的又返回來而傷害到自己。

↓可從8個舞台中自由的選擇，沒有特別的難易度之差。





↑若擊中了在途中飛來的物體的話，速度就會上升。

■無賴戰士

バトルユニット　ゼオス

ADV

■'90.12.21　■1人
■吉雷哥　■1M
■——————



解　説

為了要解救被從宇宙而來的金屬質的生命體"蓋雷恩"所占領的都市，在5個舞台反覆的戰鬥。破壞了貨櫃，而取得了出現的道具的話能量就會上升。雖然自己的角色被盾牌保護著，但受到攻擊的話能量就會減低。變成零時受到攻擊的話就會損失掉了。自己的角色若沒剩半台時遊戲就結束了。第5回合的頭目，若破壞了巨大的戰艦的話就可清除了。

⬇在道具中有雷射和盾牌回復等等種類。



介紹

乘坐機器人型的戰鬥[illegible]

★畫面說明★



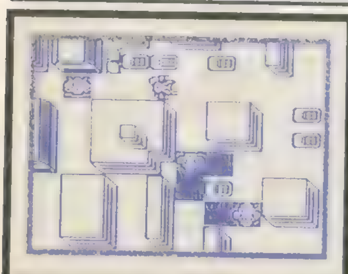
畫面下部表現的數字是現在的得點，排在旁邊的[illegible]顯示盾牌能量的殘量。畫面中自分的角色停留在空中，有時也會出現讓攻擊力增強的道具。

■機動警察

機動警察パトレイバー（狙われた街1990）

ADV

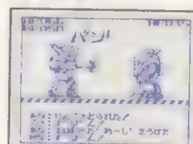
■'90.8.25　■1人
■優達卡　■1M
■接關密碼

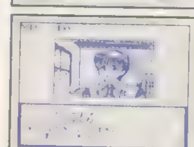


解　説

若打倒了在原野上的敵人的話，就可得到可以成爲清除畫面之鑰的留言。把這個與在銀行的遊馬所告訴我們的留言一對照的話，而取代了一正確之物，這一面就會消除了。

⬇戰鬥不僅可打倒敵人。也可以說服他人。因為成功率很高，所以頗值得試試。





⬆打倒敵人所得到的YP可交換新的指令，固左輪手槍前進吧！

介紹

這是在週刊少年[illegible]

[illegible]安，戰鬥中的角色是SD[illegible]

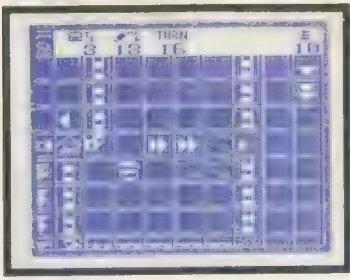
[illegible]部用[illegible]表示

■蘇格蘭警長

スコットランド・ヤード

A D V

■ '90.12.7
■ 東映卡通
■ 接關密碼
■ 可2人對戰
■ 1M

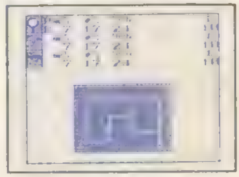


解　說

史考特刑事被分爲 3 個人分別是眼鏡蟲，哨子和玩具手槍，其中的一人可以使用警犬"PD"。警犬會搜索刑事身旁的區域，有犯人的話就可當場逮捕。因爲只能使用一回，所以一定要愼重的使用。

⬇除了道具店之外也有補給屋。





⬆有 X 印的地方就代表現在刑事所在的位置。

介紹

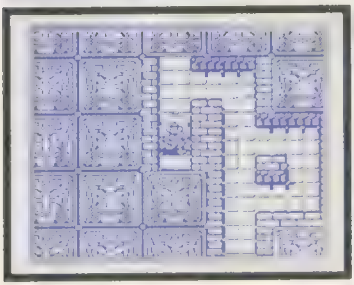
這是史考特刑事一[illegible]在 24 小時以內逮捕大膽無敵一再犯罪的怪盜、[illegible]遊戲。在 2P 的[illegible]

■魔界迷宮

モンスターメーカー

R P G

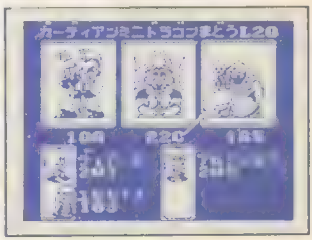
■ '90.12.22
■ 索夫威爾
■ 電池記憶
■ 1人
■ 1M



解　說

遊戲是從迪阿尼、達姆羅、速你艾奴、羅爾當中選擇 1 個開始的。一邊清除 19 個問題，一邊去牌王那裡。在各個街道中，在會面的酒吧可加 2 個同伴。武器和防具裝備了之後就可使用，但魔法變成在所有捨棄的牌裡面。在迷宮內被牌包圍著，一定要一邊回轉一邊移動。在牌裡有時也有圈套。

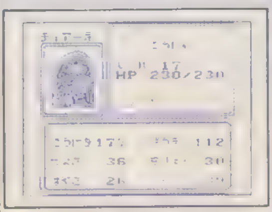
⬇戰鬥是以命令輸入方式。其打擊和魔法的狀況都用畫面表示。



介紹

在卡片遊戲中超受歡迎的系列「C W」舞台全部都是卡片形成的，爲了解開創世主卡片王的謎，勇者迪亞尼展開他的旅程，街道和迷宮都變成卡片，一邊回轉一邊前進的系統深受好評。除了 MM 速以外算是最受歡迎的。

★畫面説明★



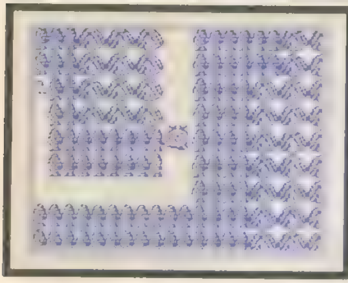
在右上的視窗內從上開始。種族、職業、等級、HP、MP 的現在值和最大值、狀況、こうげき是攻擊力、まうきょ是方御力、つよさ是命中率、ちりょく是魔法選有魔法抵抗力、はやさ是速度、うん是命運的強度。

■機動戰士外傳

SDガンダム外傳タロアンヒーローズ

RPG

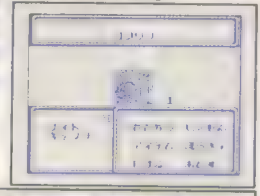
■'90.10.6
■萬岱
■電池記憶
■1人
■1M

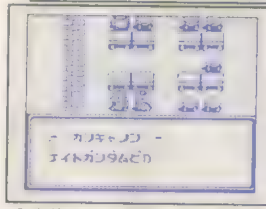


解說

基本是四人遊戲制，最初可使用戰士鋼彈及剛加能之個人。7個要探索的是最初穿越過王國拉克羅亞的冒險門而到達爲舞台的土地。探索結束之後再回到拉克羅亞就能往下一個門前進。雖然回到拉克羅亞是需要的，但探索沒有結束的話是不會得手的。指令中有各種種類，使用的話就能使體力回復或是儲存。

↓畫面上段是妖怪名。中央的圖畫是妖怪及數量。下面的左視窗是角色的名字。右邊是戰鬥指令，角色在戰鬥時，各種如 HP、SP、等級、錢等等都表示在名字旁邊。





↓布拉公主的部下，戰士剛加能，雖然一點都不會魔法但攻擊力比戰士要高。

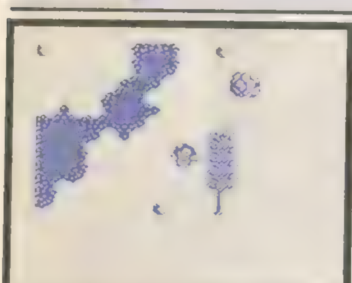
介紹

■阿蕾莎

アレサ

RPG

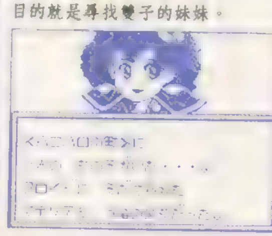
■'90.11.16
■亞諾曼
■電池記憶
■1人
■1M



解說

期本上雖然和一般的角色扮演相同，但隨處可見它精細的工夫，戰鬥方法裡除了有平常攻擊和魔法攻擊，還會出現膠囊怪物。以敵人形態出現的怪物進入膠囊，而代替怪物替他戰鬥。除了戰鬥以外，像在系統目錄畫面可改變角色名字，可改變其速度等等功能使人覺得倍感親切。有時候瑪達里亞會一個一個解說，這個就變成了暗示，所以不會迷路。

↓主角瑪達里亞，在這裏的目的就是尋找雙子的妹妹。



介紹

★畫面說明★



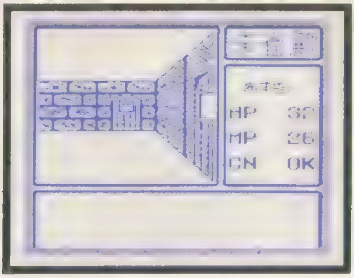
圖是戰鬥的樣子，左方的視窗中是敵的 HP，上是左方怪物，下是右方怪物。右上視窗的命令決定了被表示的角色的動作。下面是命令輸入中角色的 HP。

■幽冥城

あやかしの城

R P G

■ '90.5.25
■ 塞塔
■ 電池記憶
■ 1人
■ 512K+64K



解說

玩家操作著主角，目標指向打倒魔偓，一定要先攻朱雀殿、白虎殿、玄武殿和青龍殿。迷宮是立體的，儲存可在城外執行。戰鬥模式是命令形式早的武器除了直接攻擊外還有 12 種忍術。忍術是依照經驗而上升其等級的。還有要打倒道滿的只有“降魔之劍”搜索也是遊戲的目的之……

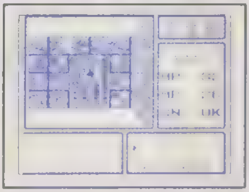
⬇敵的數量最大 5 匹。畫面上只表示 3 匹，根據游標的移動而看見。



介紹

[illegible]

★畫面說明★



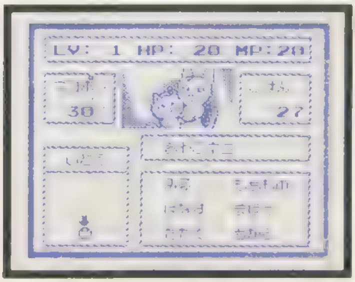
[illegible]

■貓咪物語

ネコジャラ物語

R P G

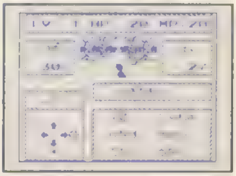
■ '90.12.14
■ 加米克
■ 電池記憶
■ 1人
■ 1M+64K



解說

田野地圖被分爲 4 個大區。主角是唯一一隻能夠使用魔法的貓，請邊背下全部 16 種的魔法然後一邊前進吧！畫面的左下經常表示著 2D 的地圖，測繪地圖等物是變得很簡單就能設計的。

⬇往 2D 地圖中有黑點的方向前進的話，的確有敵出現。





⬆這邊即使什麼也沒做，但不管如何總會和敵人戰鬥的。

介紹

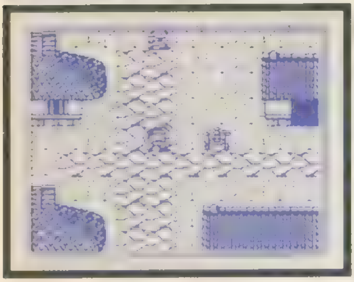
[illegible]可愛的動物出場的科幻角色扮演

■鬼忍降魔錄

鬼忍降魔錄オニ

RPG

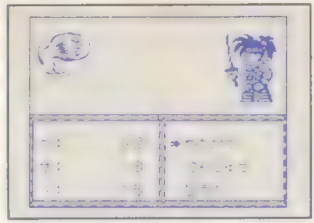
■'90.12.8　■1人
■帕布雷斯特　■1M
■電池記憶



解說

最初的舞台是忍之里，從那裡走遍很多的國家。在戰鬥影像中，角色被表示，互相大戰的影像就此展現開來。重視全盤性故事而製成，強制的事件等等在故事的流程處處可見，也不會特意出現那類不可解之謎。

⬇在戰鬥影像中除了使用武器直接打擊外，也可以用利用精神的忍術來攻擊。



介紹

是以日本為舞台時代劇型的角色扮演，主角是流著鬼神之血的忍者，不論何時都可變身為"魔封童子"。其目的是要解開像謎一樣的自己的出身。出場的敵角色全部都是以日本風作成的妖怪和魔靈。一邊在田野上闖蕩一邊前進吧。

■超人俱樂部

ウルトラマン俱樂部（敵怪獸を發見せよ）

SHT

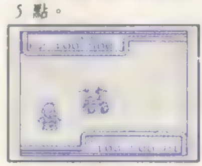
■'90.5.26　■可2人對戰
■萬岱　■512K
■——————

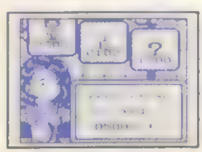


解說

地圖有3種類。頭目是從14頭角色裡選出的。能力除了頭目以外其餘皆相同。若不搜索敵基地，就不會發現，與敵相遇的話戰鬥就開始。戰鬥是以牌戰鬥來進行。

⬇攻擊方法有基本技和必殺技。使用必殺技的話就必須消費必殺技點5點。





⬆若進入便利門的話，就能買入道具，儘是實著對戰鬥很有用的東西

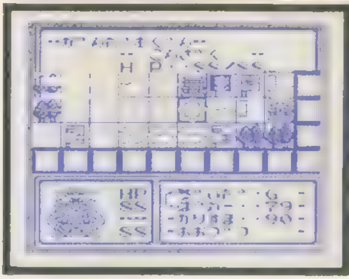
介紹

分為烏盧陣營和怪獸陣營，目的是打倒在對方基地的頭目。在被切為4個角的地圖上交互的動作著游標是個很刺激的遊戲。各個陣營裡各準備了有各種特長的14個角色。

■ SD戰國傳

SDガンダム戰國傳(國盗り物語)

S H T		
	■ '90.3.24	■ 可2人對戰
	■ 萬岱	■ 1M
	■ ————	

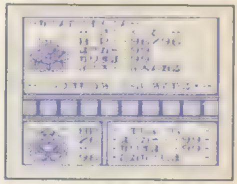


解說

並不是用小單位交互的移動方式，而是依最初所指示的移動方向來動作。劇情中對應各種軍隊的東西各有5種，總共共有10種被準備著，戰鬥變成活動的，與敵鄰接的話戰爭就開始，也有可能不戰並把中亦軍和敵軍變成自己部下。

⬇武器分為A按鈕的飛行道具和A按鈕的接近戰用的道具。





⬆"かりすま"若是很高的話，與對手的纏鬥就很容易成功。

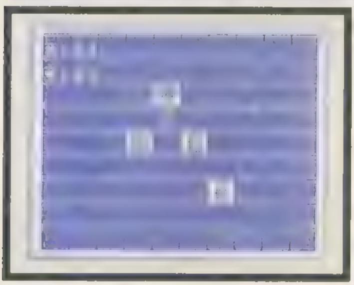
介紹

出場的單位是很受歡迎的卡通「機動戰士」系列出場的孟必爾史茲把他SD代的角色。被分為武者頑馱無軍團和闇驅軍團，不論何者先把敵城打倒者為勝。在被畫分為正方形的地圖上交互的操作，除了敵方的單位，也存在有中立軍這一點是本遊戲的特長。

■ 強力任務

パワーミッション

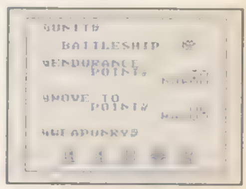
S H T		
	■ '90.8.24	■ 可2人對戰
	■ 飛浦	■ 1M
	■ ————	



解說

地圖有10種類，除了海之外，也有淺瀨和島等等複雜的地形，規則是以索敵、移動、攻擊交互運用的模式。出場的兵器全部共有8種。還有指揮艦、戰艦、巡洋艦、驅逐艦和艦上攻擊機等等也出場。從這些混合5種形式的編制艦隊中選出一個來指揮作戰。武器也準備了小型飛彈、大型飛彈、魚雷、機槍、炸彈、機雷、爆雷、導彈等八種。

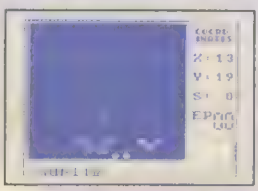
⬇在各單位裡面有各種耐久力和移動力，而並表示出可使用的武器，武器是用表格來表示。



介紹

這是GAME BOY很基本的對戰型海戰遊戲，使用艦艇和航空機操出船，並加以攻擊，富有現代戰爭的刺激，玩家變成擁有好幾隻艦艇的指揮官，發出各種移動或攻擊的命令，讓難纏的敵人全滅的話就能取得勝利。

★畫面說明★



■雷達大作戰

レーダーミッション

SHT

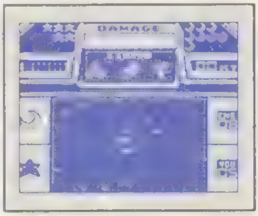
■90.10.23
■任天堂
■———
■可2人對戰
■1M



解說

備有遊戲A和遊戲B。遊戲A中從8到12的項目中配置有航空母艦等等的4種艦艇和飛行機，其內容是和看不見的敵人交互用砲彈攻打而使敵全滅的方式。"遊戲B"中即是當一潛水艇艦長、用雷達來找出敵人並加以攻擊。先勝利3次者即為大贏家。不管那個模式都能設定難易度，與玩家的實力配合起來眞是能夠開開心心的沈浸遊戲中。

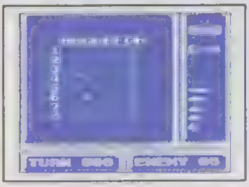
⬇"遊戲B"的畫面，當雷達無法辨識是我方或敵人時，就有必要用肉眼來確認。



介紹

[illegible]

★畫面說明★



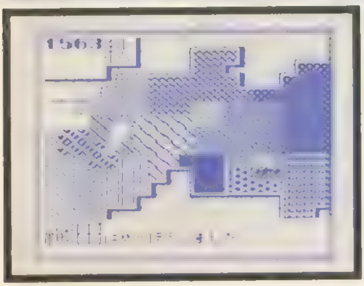
畫面是遊戲A，以縱橫[illegible]列的網目來區分。若擊彈命中[illegible]的話就會有一個大點表示在網目內，若沒命中的話則會表示小點。在右側沒有[illegible]的戰艦就會以[illegible]影來表示。

■信長的野望

信長の野望ゲームボーイ版

SLG

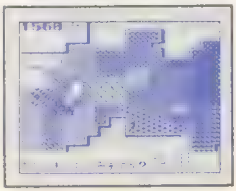
■1990.10.10
■光榮
■電池記憶
■2人・對戰遊戲
■3M＋128K



解說

所有的指令都是依照當時國家的單位來執行。特別是內政方面、要詳細地區分有開墾、治水、國造等等的指令，合戰方面則是可以任意地切換畫面、並且能利用磚塊格隔成的地形上作戰。部隊分設有足輕隊、騎馬隊和鐵砲隊。登場的武將除了本身是諸侯身份以外，還具備智力、武力、野心和運氣等等、擁有這麼多的參數是此遊戲的特徵。內政及外交對於合戰具有相當大的影響力。

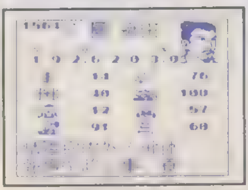
⬇不只是作戰而已、也可以進行外父關係。外交可以透過聯姻或同盟來執行。



介紹

這個模擬遊戲主要是著重於國家的內政。玩家以群雄割據的戰國時代中之諸侯自居，[illegible]的17國統一為目的。雖然[illegible]體[illegible]稱是「信長」、但是也可以選擇其他諸侯的名字。另外、旗下的家臣數目也很多多、因此人材的活用也不能忽視。

★畫面說明★



[illegible]下[illegible]字下[illegible]的評價[illegible]其國[illegible]的最[illegible]的[illegible]

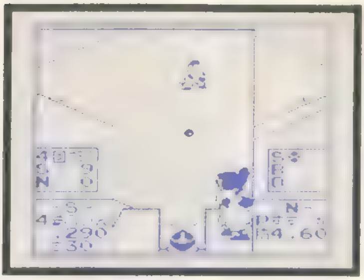
■棒球

ファミスタ

S P T

■ 1990.9.14
■ 拿姆科
■ ————

■ 2 人 · 對戰遊戲
■ 1M



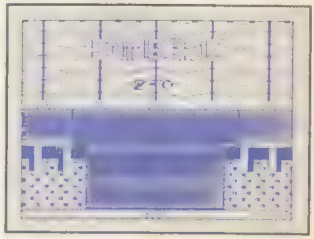
介紹

將大受歡迎的家庭電視遊戲棒球比賽 GAMEBOY 化，發售當時相當受到注目，不論是投手的投球動作或是打擊動作的寫實化，都可說是棒球前所未有。將來，採用這種系統的遊戲會愈來愈多。

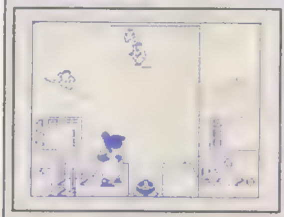
解説

共有 14 個球團。其中瘋狂聯盟有 12 隊、原本聯盟有 2 隊。國家聯盟為美國的大聯盟的 M 隊和拿姆科　　　　的選手所組成的隊伍。局數設有 5 局和 9 局，並可選擇 1P 、 2P 型式。一隊裏有 6 個投手。投手名單中有 44 位先發投手、 2 位救援。

⬇由於投高打低，因此很難擊出全壘打。



★畫面説明★



畫面上是由 S 隊攻擊，2、3 壘有人，打者是 3 號的 Hihasawa。G 隊的投手為 Kiji，左下角為打者成績，右下角則是投手成績，右上方表示目前的好球數、壞球數及出局人數。

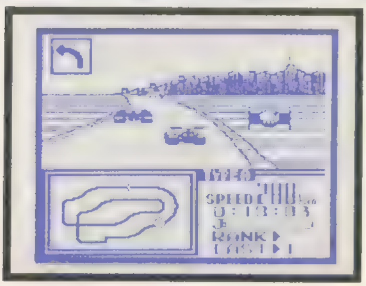
■ F-1 賽車

F-1 レース

S P T

■ 1990.11.9
■ 任天堂
■ 電池記憶

■ 4 人 · 對戰遊戲
■ 1M+64K



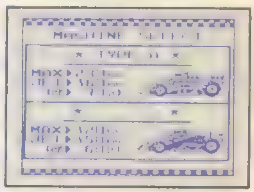
介紹

3D 賽車遊戲，是 GAMEBOY 最初的 4 人用接合對應軟體。
對於愈來愈複雜的場地設定及利用噴射所使出的加速度等等，可以好好地利用實際的 F-1 來調整，汽車一級賽的環行路線共有 9 個場地，追逐著 9 台敵車，以方格花紋旗（終點）為目標向前衝。

解説

設計有汽車大獎賽、計時賽和多向式遊戲 3 種模式。汽車大獎賽共有 9 場、出場車數為 10 輛，並且一定要獲得冠軍才能晉級。多向式遊戲最多則可以 4 人對戰，其中共有 14 個舞台背景，以在各個場地裏所得到的成績加起來算出總成績。賽車所用的是噴射燃料，因此可以使用噴射加速。各國場地一圈所花的時間也能自動地儲存下來

⬇供選擇的賽車分為著重轉彎的 A 車和重視最高速的 B 車。噴射燃料的積載量也有差異。



★畫面説明★



……下依序為速度……字閃爍時才能使用噴射加速）、一圈的時間、噴射燃料的剩餘量、順位及剩下圈數

■熱血硬派

熱血硬派くにおくん 番外亂鬥編

SPT

■ 1990.12.7
■ 日本技術
■ ———

■ 2 人．對戰遊戲
■ 1M



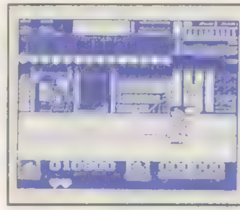
介紹

深受大人小孩都喜愛的國雄君系列GB版，承續「鬧市熱血物語」、也有二等身份的人物對打的情節，以熟悉的花園町為舞台、國雄君對宗方興業的抗爭於是展開序幕，仍然沒變的細小動作及不輸FC版的充實度相當受到好評

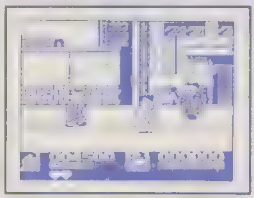
解說

舞台共有 [illegible] 個。玩家操作著國雄君、和迎送宗方興業的太保們作戰。舞台的最後是等待頭目出現、勝利的話就能清除畫面。雖然可以調整遊戲的難易度、但是簡易模式只能進行到第5個舞台。國雄君方面設定有生命計示器、一受傷就會降到零、如此就會被判出局。殘餘人數為3人、並可以重覆玩2次

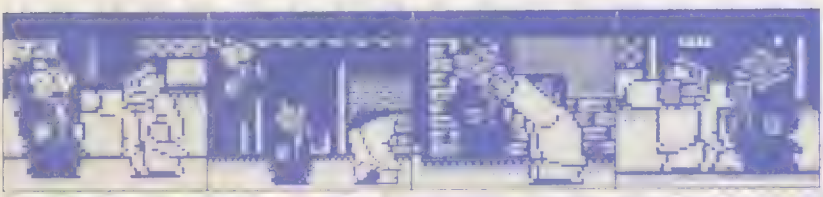
↓敵人也會從國雄君的背後慢慢地接近。要時常注意潛伏的敵人。

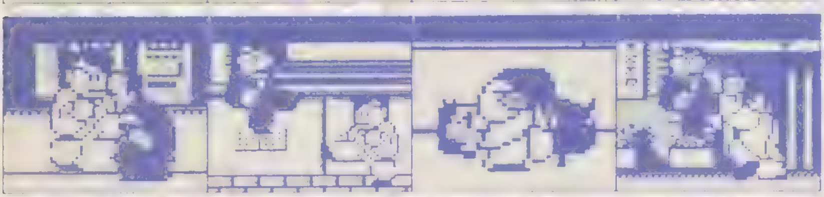


★畫面說明★

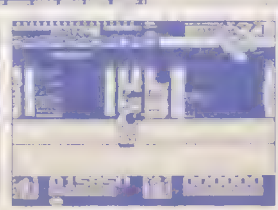


畫面下方為視窗，左方是國雄君，右方則是目前作戰的敵人，於那旁邊的數字表現在的得分數，右邊的得分是對戰遊戲的得分表示，在其下方是最大6個的生命計示器，再下面則是玩家殘餘的人數。











■戰鬥桌球

バトルピンポン

SPT

■ 1990.8.31
■ 採索社
■ 接關密碼
■ 2 人·對戰遊戲
■ 512K



介紹

和對手面對面作戰。3D 型式的正統乒乓球遊戲、以實球的桌球規則爲基準、連打也可以持續、輕易就能令人熱衷於此。採取先得 11 點就獲勝、並且先獲得 2 勝者爲勝利。有活用 GAMEBOY 特徵的對戰模式。

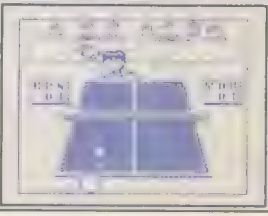
解說

模式可依據和電腦作戰的「VS COMP」、以世界 8 強爲敵人的「TOURNAMENT」及通信電纜、「2PLAYER」等 3 種模式來選擇。特別是錦標模式、由於每一位選手都有其特殊的攻擊及防禦力、因此要優勝並非那麼地簡單。打敗所有敵人後、就可以向世界排名第一的選手挑戰。配合著各個按鍵、來使出發球、扣球、削球等等豐富的打球技巧。

↓對戰國設有波蘭、韓國、中國等等、國際色彩濃厚。



★畫面說明★



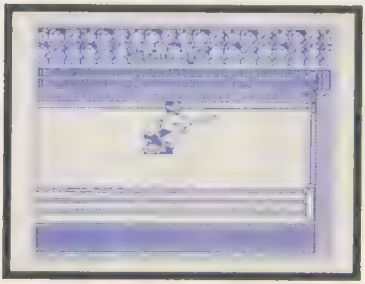
畫面正前方的球拍是由玩家所操縱。對面則是比賽的對手。桌球台中央爲球網。。玩家前方有乒乓球。中央左側是敵人的分數、右側側爲自己的分數。

■摔角

プロレス

SPT

■ 1990.9.14
■ 休曼
■ ——————
■ 2 人
■ 1M
■



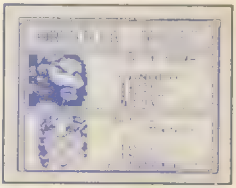
介紹

爲休曼用 GB 所開發的運動遊戲。雖然畫面很小、但是細微的動作及豐富的技巧再度地表現出來、深獲各界的好評。共有 8 個個性相異的摔角選手、藉由微妙的水平調整、不管是選誰都能享受其中樂趣。

解說

玩家可以從眾多選手中來挑選所要的人物。比賽採 10 分 3 勝制、在擊倒數 10 秒制度下、玩家要打贏 7 個敵人才算優勝。另外、也設有二人對戰、和電腦中的 4 個敵人交換作戰、及抽籤決定的模式。也有凶器攻擊和場外亂鬥的設計。

↓挑選好摔角選手後、就會自動地決定對戰選手。因此和誰對戰全靠運氣。千萬不要遇到棘手的敵人。



★畫面說明★



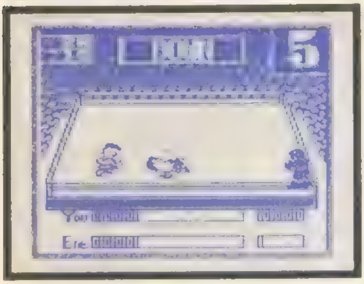
畫面中央的時間是比賽總共的時間。其下方爲第幾場比賽中的勝、負二方。勝者爲白星、負者爲黑星。○是肩膀著地、出局。□是打出場外。—是時間到、或是雙方都出界而平手。

■拳擊

ボクシング

SPT

■ 1990.5.18 ■ 2 人·對戰遊戲
■ TONKIN HOUSE ■ 512K
■ ——————



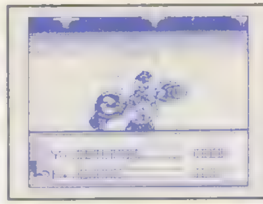
介紹

GAMEBOY 最初的拳擊遊戲。通常是採取從斜上方往下俯視的畫面、和對戰選手一接近時就變成了 3 D 畫面併用·選手在比賽裏擁有一擊就能將對方打倒之必殺拳。持續地獲勝的話、就能得到紅利點數、這對於選手的成長十分有幫助。

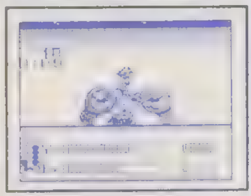
解說

模式有 2 種。1P 模式是從 6 個人中挑選出 1 人後、與剩餘的 5 人對戰。每個選手的實力各有差異、因此對於初學者來說、對戰是最好的方式。即使輸了、和每個對手都還有 2 次敗部復活賽、所以不需要擔心。但是、敗給同一選手 3 回合的話、遊戲就結束了。2P 模式則是 1 號玩家和 2 號玩家來挑選喜歡的選手來對戰。若從拳擊台上臨陣脫逃的話、觀眾會從座位上丟空罐過來喔。

⬇比賽中的必殺技可從直拳、上鈎拳和鈎拳來選擇。



★畫面說明★



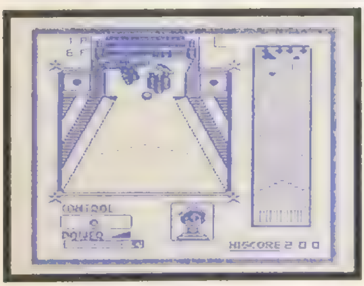
[illegible]
央的上方是自己、下方是敵人的體力計示器。右側短的計示器中、上方是自己、下方是敵人的耐久力。

■保齡球

ワールドボーリング

SPT

■ 1990.1.13 ■ 2 人·對戰遊戲
■ 雅典娜 ■ 256K
■ —————— ■



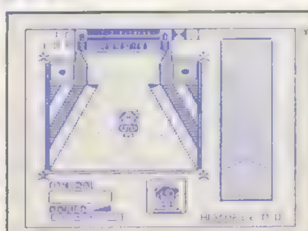
介紹

畫面延伸至內部、疑似 3D 型式的保齡球遊戲。不論男女老少、都能輕易就會玩的保齡球遊戲化，只要簡單地操作必要的技巧、並且選擇球的重量及玩家好使的手就行了。

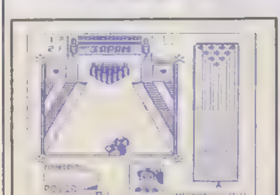
解說

橫跨 6 國的舞台結構。在 1 人玩家型式中、一定要達到各國所設定分數才能進行到下一個畫面、2 人型式裏則可以選擇自己所喜歡的國家。各國都有其特徵、並且全倒點也都不相同。另外、球重量的不同、瓶子的倒法也有些微地差異、因此在練習球時或掌握分數方面、一定要先研究好其特徵比較好。

⬇連續 3 次全倒、就會出現天使喔。



★畫面說明★



畫面左上角的數字是玩家和目前的球數。上部中央為國名，國名旁邊表示目前的分數。右側是由上往下的俯視圖，中央為玩家。左下方是控制球和力量的計示器。右下角則為高分。

■傑力可棒球

ベースボールキッズ

SPT

■ 1990.3.15
■ 佳雷克
■ ——————

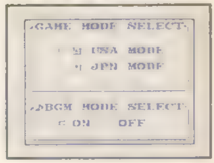
■ 2人・可對戰
■ 1M

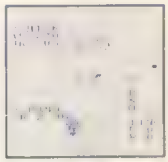


解說

打擊方法可以指定爲向左右邊方向打擊或向上揮棒。在投球方面、則可以選擇曲線球、快速內角球、或是慢速球等等的球種。然而盜壘的時候和壘球一樣、跑壘員不得離壘。

⬇美國表示好壞球數（出局人數）的方式和日本的方式相反。以按鈕A來決定。





⬅投速球的話、有時會變成魔球。遇到危機的時候就試試看！

介紹

本遊戲並非單調的模仿、而是到處採用了最新的素材的棒球遊戲、不只具有動作性、同時亦具備了模擬性。隨著局數的進行、女子啦隊跟著上場、將比賽帶入了高潮、比賽的氣氛亦十分明朗活潑。

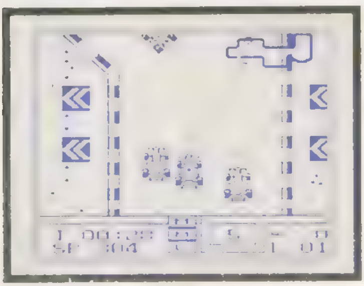
■F-1小子

F-1ボーイ

RAC

■ 1990.9.28
■ 阿斯古講談社
■ ——————

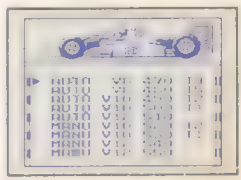
■ 2人・可對戰
■ 512K

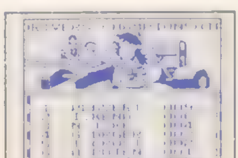


解說

因爲一旦從跑道滑落出來、其速度便會急遽的下降、所以必須以轉彎處的信號爲依據、在轉角處預先讀路才行。轉彎時以直線式的行駛較具有效果。駕駛手動式跑車時、因爲排擋變速得適時、可以節省很多時間、反之則會浪費很多時間。兩人對戰時第一個白色跑車、而第二個人是黑色跑車。

⬇最右邊的字母T表示渦輪推進器。數字則代表可使用的次數。





⬅每一輛賽車只要獲得優勝都可以得到九分。

介紹

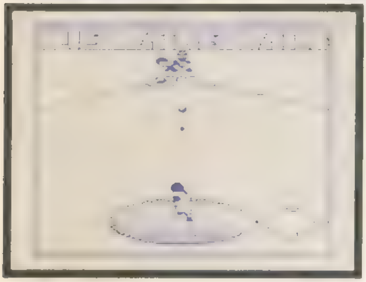
這是一個具有F3.000、FI、超級而且有難易度設定的賽車遊戲。一旦和其他的跑車碰觸、就會有減速之類的情況、既使是很細微的地方也要當心。可以選擇賽車、跑道、以及繞一圈所限的時間。有9種類、各自擁有不同性能的跑車可供選擇，要注意、若不能有效發揮其性能的話、是無法有卓越的賽績的。

■模擬棒球

ポケットスタジアム

SPT

- ■ 1990.12.14
- ■ 阿托拉斯
- ■ ——
- ■ 2人・可對戰
- ■ 512K

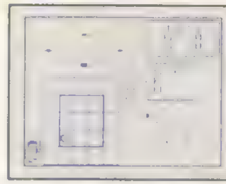


解說

因為這是一個玩弄策略的遊戲、所以在守備方面是由電腦來控制的。投手的體力若超過50、則打擊者即使是在預測錯誤的情況之下亦可以成功的打擊出去。在比賽進行到三、四局的時候、讓目標交替；按照理論上來說、有時大膽的進行遊戲乃是致勝之道。

⬇球種的右邊的英文字母代表球的威力、其中是最具威力的。





⬆投手是低投的右投。打擊者是站在左打席。

介紹

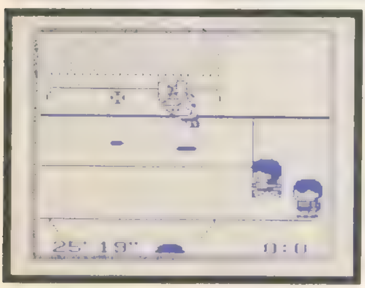
這是一個移動式的棒球模擬遊戲、不具動作性。投球的時候、捕手那一方會有球種及道路的指示出現、而打擊的時候則得預測目標球等等。本遊戲着重於策略的運用。依投手的不同、所投出的球種也不同、而打擊者預測球種的範圍大小亦因人而異。

■足球小子

サッカーボーイ

SPT

- ■ 1990.4.27
- ■ EPIC
- ■ ——
- ■ 2人・可對戰
- ■ 512K



解說

敵隊一共是五個隊伍、而且各自都擁有善於盤球以及傳球的特徵。雖然不能向旁邊傳球很困難、若能因此計就計、好好的傳球也不錯。因為不會踢出界而犯規、所以可以盡情的玩。

⬇以零比一的比數敗給對方。中場休息時間、啦啦隊們邊跳邊為你聲援著。



介紹

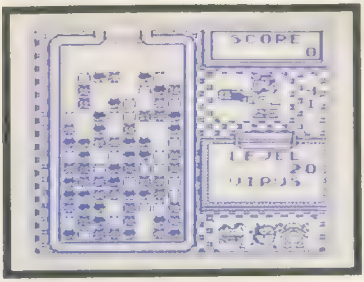
這是Game Boy首席的且畫面可上下左右挪動的遊戲。玩家負責操作日本隊、且以巴西、法國、德國等國家為對手互相競賽。選手們有體力的限制、若漸次疲累起來的話，動作就變得遲鈍、而且踢球的力量亦漸消減。因為狀況很多、所以最好不要因此而眼花撩亂！

■瑪莉歐醫生
ドクターマリオ

PUZ

■ 1990.7.27
■ 任天堂
■ ———

■ 2 人・可對戰
■ 256K



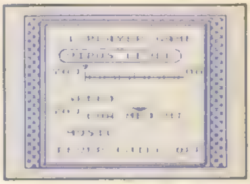
介紹

這是和同標題的電視遊樂器版同時發行的落體形式益智遊戲。利用六種形式的箱子、目的是為了將三種細菌給終結掉。遊戲規則簡單以及掌上型上設計、玩家們攜帶方便、肯定受到廣大熱烈的歡迎。最大的賣點在於和朋友們的對戰、精彩而吸引人。

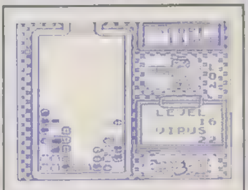
解說

級數的標準分爲 20 級。和其他許許多多的益智遊戲不同的是、本遊戲從一開始就可以選擇遊戲的級數。瑪利歐在遊戲開始的同時、將箱子投進來。爲了消滅它、最好將同顏色 4 個以上並排堆積起來。例如、2 黑色的箱子和 2 隻黑色的細菌一連接起來、這一排就消失。將畫面上所有的細菌都消滅後就過關了。還有、箱子落下的速度二共分爲 3 個階段可供選擇。

⬇遊戲開始之前、在目錄畫面上選擇難易度、子落下的速度以及三選一的音樂！



★畫面說明★



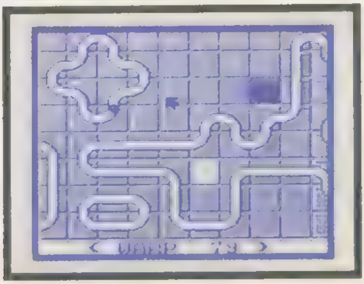
[illegible]等級箱子的度。右上方的瑪利歐拿著的是下一個投入的箱子。右下方是等級數、以及剩下的細菌數和其種類的顯示。

■迷魂方塊
ブロディア

PUZ

■ 1990.4.20
■ 通今屋
■ 接關密碼

■ 2 人・可對打
■ 512K



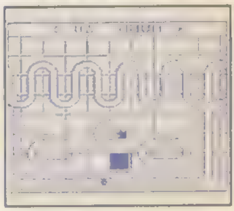
介紹

持續滾動著的球在格子上畫出的迷宮狀管子中通行。若能順利的讓球穿過所有的管子的話、就能夠跳級。但是、由於管子是凹凹凸凸的彎曲著的、所以必須藉著 15 個要領將管子移動才行。球的行徑路線只要一斷、球就掉落出來、而遊戲也就結束了。

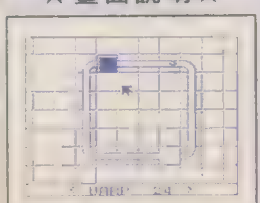
解說

遊戲的類型分爲四種。分別是針對初學者的簡單暖身運動、一般的速度、管子呈現出有趣的迷宮圖樣、以及針對老手們所設計的高難度裝置。隨著等級不同、一共有 25 種畫面。玩到第 16 級以後、密碼是必須的。對打的時候、以過關的速度爲競賽。遊戲進行中可以干擾對手。根據手腕的運用、品目的數目也可以有所增減。

⬇迷宮的形狀看起來很獨特。管子呈現出幾何圖樣或是動物等等的形狀。



★畫面說明★



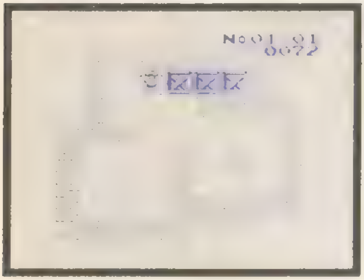
方塊的部分是格子。白色的格子不能移動。格子上所畫的線即是管子、而右上角的圓是球。管子左上方的黑色格子是空隙。底下的數字表示再過幾個格子、彎曲的箭頭將會出現。

■倉庫番 II

倉庫番 II

PUZ

■ 1990.6.22 ■ 1人
■ 波麗佳里恩 ■ 256K
■ 接關密碼



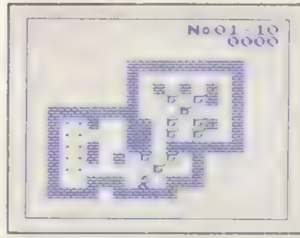
介紹

本遊戲的故事是說～主角打工少年在一次約會中、愛人被劫持到星球的另一邊去了，因此，爲了買火箭去救女朋友、少年只好去做倉庫的看守員的工作。以 Game Boy 版的前作、募集一般優秀作品的畫面、集結登場。另外、背景音樂也增君爲3首且更加的容易操作。

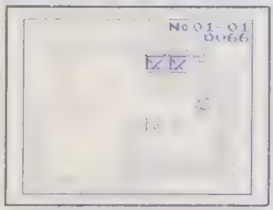
解說

登場的畫面一共有一百二十種。除此之外、附有可自己製作畫面的編集方法、規則很簡單。遊戲的方法爲從後面推行李、若將所有的李置於所定的位置的話、便可以過關轉換畫面。行李只能用推的、不能用搬的。還有一次只能推一個行李。移動的方法錯誤時、既使主角不離開原地行李也會自動向後退1步。

⬇畫面的尺寸分爲2階段、可以自由的切換。



★畫面說明★



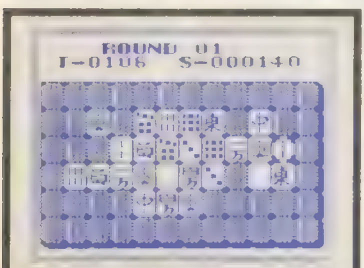
畫面的右上方表示現在的所在畫面以及級數，其下方的數字表示主角已經走了多少步。畫面中間的右上方就是主角。倉庫內上方的黑點指示行李配置的地方，配置的地方上乘載的行李顏色較深、除此以外的行李顏色稍微淡一點。

■四川省

四川省

PUZ

■ 1990.7.13 ■ 1人
■ 亞依雷姆 ■ 256K
■ ————



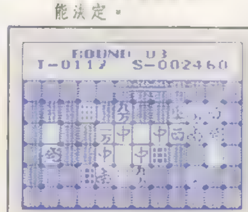
介紹

此遊戲的目的是將表面排列著的麻將牌全部翻轉過來。若選了兩個相同種類的牌則可以翻過來。但是兩個牌之間不能有翻開的牌夾在中間。牌和牌之間結成連結成的直不能是斜線。

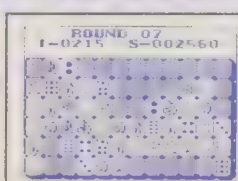
解說

遊戲的方法有兩種。一種是沒有時間限制的。級數全部分爲 50 個回合。第一回合多半較簡單、可用來作暖身用。隨時都可以選擇等級。而另一種方法是挑戰的方式、而且有時間限制。共有 5 回合。每一回合由 5 個等級構成、全數通過後遊戲就結束了。這些規則既使是初學者也能玩、而且還有暗示、操作容易。

⬇一旦選到同種的牌、牌與牌之間的直線便緊接著翻過來。一選到不同種類的牌、鈴聲就會響起來、不能決定。



★畫面說明★



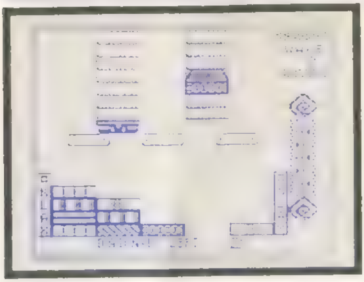
畫面上面的是回合數、T後面排列的數字是經過的時間、所用的時間若很少的話、可以得到加分。S後面橫列的數字是點數，排列著牌的是遊戲畫，連成一線的時候，牌的外側也能連結。

■旋轉方塊

クラックス

PUZ

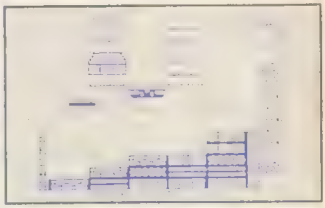
■ 1990.12.14 ■ 1人
■ 哈德森 ■ 2M
■ ———



解說

本遊戲在美國頗得好評、爲落下型的益智遊戲、電腦版繼之登場。系統雖然簡單、但是作業的範圍卻很廣。還有圖案的氣氛和拉斯維加斯的賭城氣氛相同、雖然是黑白的畫面、氣氛卻十分俏皮。以通信電線的對打玩法最爲受歡迎。

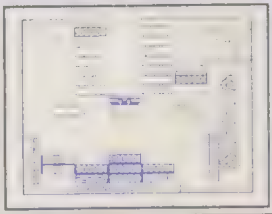
⬇斜的排成三個也能消失。目標五個並列！



介紹

依照各個等級所定的條件去排列瓷磚、條件在每個回合開始時會顯現在畫面上、共有十種瓷磚、依模樣來區別、將同種類的瓷磚橫排或是斜排、備齊三個以上就能消失。瓷磚一滿出來就失敗了。瓷磚的排列方法附有名稱、得分的多寡變化也很大。橫槓最多可累積4個瓷磚、讓幾個累積的瓷磚要讓幾個落下乃是攻略的重點。

★畫面說明★



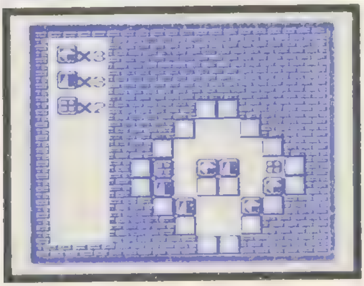
畫面的中間是瓷磚的道路。共有5條路線。浮在中間的三個東西在玩家作錯時會亮燈。畫右邊是瓷磚落下的種類。畫面下方的數字則會顯示完成任務的次數。

■刺激方塊

パズニック

PUZ

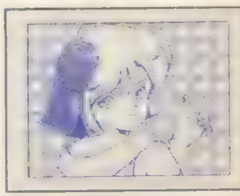
■ 1990.8.31 ■ 2人
■ TAITO ■ 512K
■ 接關密碼



解說

回合數一共是一百二十八回。遊戲的方法可單打、亦可兩人對打。雙打的時候可從7個等級中選出喜愛的等級來玩。各自的破關條件都是將每一回合內所有的方塊全數消除掉。對打時將從天井降下來的方塊除去、框框內的方塊數若超過四十個就輸了。單打時也有密碼的功能、可以從中途玩起。

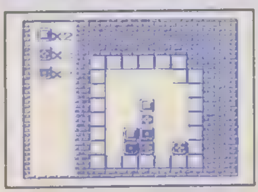
⬇單打的時候、若破了一定的回數之後、畫面上會出現可愛模樣的女孩子圖案。



介紹

這是個受歡迎的通關型益智遊戲。方塊有8種類型、將同類的方塊靠在一起便會逐次的消失。消除方塊的方法有很多種、可以一個一個消除掉、也可以一次把全部的方塊消除掉、一次消掉可得到較高的分數。

★畫面說明★



畫面左側顯示的是框框內存在的方塊的種類以及數目。中間就是框框。框框內是爲了過關而必須消滅掉的方塊。從已積了4個方塊的上面變目得注意了。

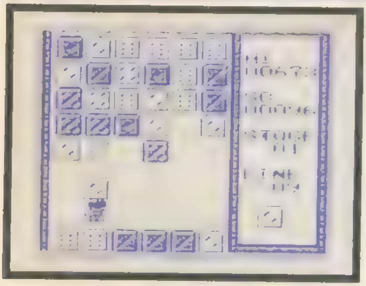
■解謎骰子

パラメデス

PUZ

■ 1990.10.12
■ Hot · B
■ ———

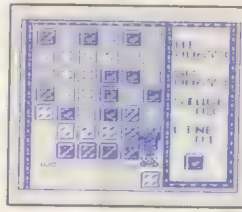
■ 2人．可對打
■ 256K



解說

一口氣消除數排的方法有3個以上相同數字、3個以上連續數字、兩個兩個的連續數字、骰子的點數加起來是21的以及一次運用兩個以上的方法的複合法等5種類型。根據方法的難易度、可消除1排到5排的骰子。遊戲的方式共分爲1單打2兩人對打3.兩人共同和電腦對打。對打的時候根據消除骰子的手法來決定勝負。這不是供人慢慢地思考的益智遊戲、所以瞬間的判斷是很重要的。

↓骰子若降至畫面的最底下遊戲便結束了、不能繼續。



介紹

此遊戲是降下來的骰子一一的消除。只要將目標的排數消除便可跳級。消除的方法有兩種。一種是和手中握有的骰子的點數相符的打擊方法。而另一種消除方則是一口氣消除的方法。

★畫面說明★



[illegible]畫面，[illegible]消除的方法，右邊從上面起是最高得分數、現在的分數、級數、剩下的排數、以及手中拿著的骰子的點數。

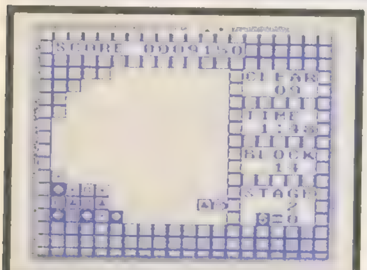
■魔術方塊

フリップル

PUZ

■ 1990.3.16
■ TAITO
■ ———

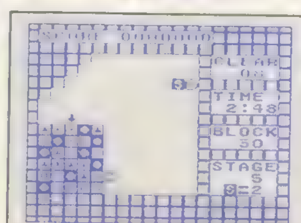
■ 2人．可對打
■ 256K



解說

本遊戲中的方塊、從哪裏撞都可以消滅、但是、一次消去很多的方塊的話分數較高。在任何一個等級所用的行動都一樣、但是難度看愈來愈高。不只是升級的條件變得苛刻了、隨著等級的變化將愈來愈難碰撞到方塊。還有障礙物也將登場、難度更加地提高了。雖然遊戲單純、但娛樂性高、許多人爲之風迷。只可惜光用看的是不能了解其中樂趣的。

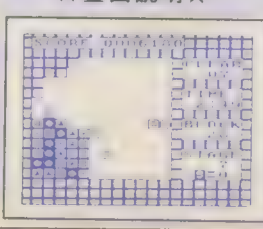
↓一碰到天花板的凹凸部分、便可以從上面瞄準了。



介紹

將堆起來4種類的方塊消除一定數目以上的話、就能夠跳級。消除的方法只要碰撞和手中的方塊相同種類的方塊即可。依碰撞的場所來決定下一次手中拿著的方塊種類。慢慢地考慮雖不會束手無策、但是、因爲有時間限制、因此不能如此悠閒。

★畫面說明★



右方的數字從上面起分別是、過關的條件、剩餘的時間、剩餘的方塊數、級數以及特別方塊的剩餘數。即使達成任務了、在束手無策之前都還能玩。若剩下4個的話獎金最高。

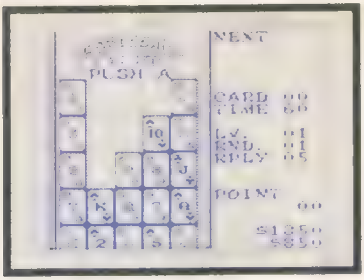
■撲克牌方塊

キャドラックII

PUZ

■ 1990.11.30
■ 黑庫德
■ ——————

■ 2人・可對打
■ 1M



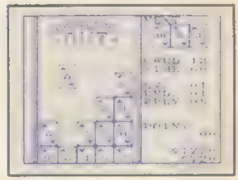
介紹

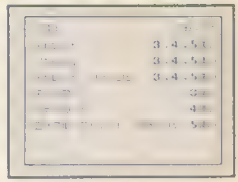
這是『琉球』式的益智型遊戲。排列從上面降下來的撲克牌、在欄列上排出『撲克』。也可以兩人對打、兩人對打時將牌交互排列並且作牌、互相競得分數。『II』的意義是表示從個人電腦上移植的意思。

解說

在二十五塊空格上、漂亮地將天花板上降下來的撲克牌排列成『撲克』。最少可用3張組合起來。一完成那些牌便消失了。全部五十二張牌都消除掉、或者是已超過每一個等級的基準分數時、便可以跳到下一個等級。

⬇直到最後剩下的牌、每一張扣除50分。





⬆方法就是此六種。當然、程度愈難所得分數就愈高。

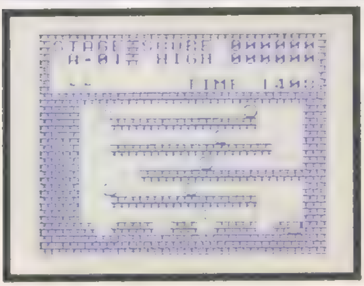
■迷宮大作戰

フラッピースペシャル

PUZ

■ 1990.3.23
■ 勝利音樂產業
■ 接關密碼

■ 1人
■ 256K



介紹

以家庭用電腦和個人電腦、廣受歡迎的益智遊戲的移植作。由Game Boy設計而成的畫面令人煥然一新。將僅僅只能夠用推的岩石運到目的地、這種所謂的『倉庫番守』型的益智遊戲、如今更追加了各種條件及則。有2種難易度的設定、具有親和力。

解說

將銀石運到被指定的位置就能跳級、過關。但是、石頭只能用推的、有一項規則是沒有落腳的地方便會掉下去。還會出現干擾的怪物、添加其動作性。干擾的怪物可以用石頭去碰撞、就能打倒它。

⬇發光的石頭被限制了運行的時間、所以思考的時候、就按下暫停鈕！

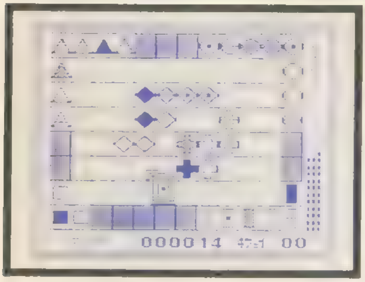


■石道

石道

PUZ

■ 1990.8.2　■ 1人
■ 亞斯奇　■ 256K
■ -

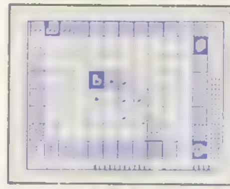


解說

可以組合成6種不同類的圖案和形狀、將三十六種類型的石頭放到盤面上。要在同樣的圖案或形狀的石頭隔壁放置下一個石頭時要有條件。在連接兩個以上的石頭的場合、兩方的圖案必須一致、而且形狀也必須相同。難度愈高、其得分數亦愈高。

⬇使用改數指令，就可得到暗示！





⬆石頭種類可以從3個之中選擇喜愛的那一種。

介紹

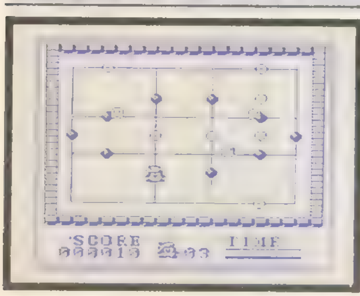
在美國受歡迎的個人電腦遊戲的移植。益智遊戲的名作『上海』的設計者製作了本遊戲。在九十六塊盤面下、依照規則將三十六種不同類的石頭放置上去、若能夠放入七十二個石頭的話、就過關了。沒有時間的限制、這是個可以慢慢思考的遊戲類型。

■企鵝小子

おさわがせ！ペンギンボーイ

PUZ

■ 1990.8.8　■ 1人
■ 夏目　■ 512K
■ 接關密碼



解說

企鵝和敵人只能在線上行走。把在線上的白色及黑色圓圈弄破、解開封印將會有畫的一部分出現。在打開的畫板的線上的敵人就消滅了。全部的畫板都打開後、畫面就清除了。每進入一個新的畫面、線條的配置便逐次複雜起來。

⬇畫頁全部揭下、一將壁畫完成就出現如此美麗圖案的關也有。



介紹

以企鵝為主角的動作性遊戲。目的是取回被怪物佔領了的壁畫。壁畫依據像網兒一樣的線被分割成好幾張、企鵝在壁畫上活動、將壁畫揭下。欣賞好幾張美麗的圖案。

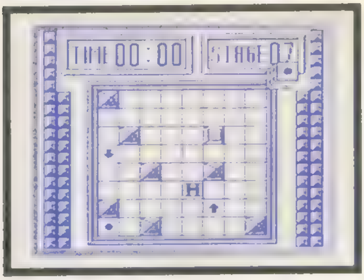
■骰子轉盤

ころ・ダイス

PUZ

■ 1990.12.7
■ 王者之風
■ 接關密碼

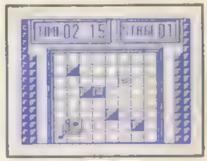
■ 1人
■ 256K

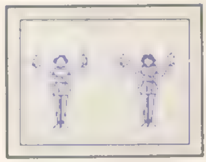


解説

有簡單、中級、困難 3 種方式可供選擇。1 級有 5 個階段、而 10 級構成全部五十個階段。也有的階段是不好好利用障礙物就很難過關的。

↓目標是骰子點數的 1、所以必須以向上的狀態進入。





←一旦破關了、每隔十個階段就會顯示啦啦隊大姊姊們歡呼迷的模樣。

介紹

骰子在 8 × 8 的板子上轉動著、這是個以得分為目標的思考型益智遊戲。板子上有被固定的障礙物和可移動的障礙物、以及彈簧等等。一邊回避一邊向目標前進！也可以以先過關的人馬勝利者來做對打、

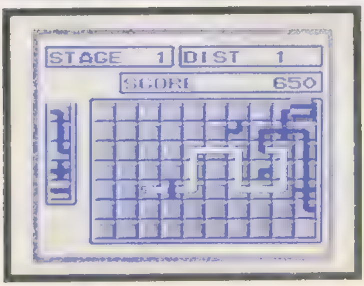
■水管接龍

パイプドリーム

PUZ

■ 1990.7.3
■ B.P.S
■ 接關密碼

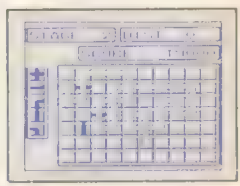
■ 2 人・可對打
■ 256K



解説

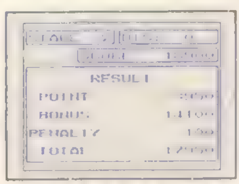
總共有 32 面。雙打時分為對打形式以及互相競爭形式兩種類型。對打的時候、誰先成功超過 3 次、誰就是贏家。而互相競賽時、則享受交互操作連接水管那種協力合作的樂趣。因為若不將水管配置連接起來的話、會變成扣分的因素、所以千萬要小心！

↓若能連接水管讓水流過的話、就算過關。



介紹

這是連接管子型的益智遊戲、為了使從起點流出來的水不致於中斷、而任意的將水管接下去、此及本遊戲的目的。水管有許多種類、根據形狀的不同、分數也各異、只要水一通過就能得分。若能連接成環狀、則分加倍、如此一來更是樂在其中。



↑到現在錯誤很少、所以能夠獲得很多獎勵分數。

■香港

香港

PUZ

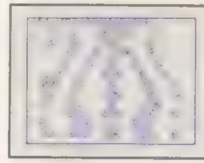
■ 1990.8.11 ■ 1人
■ 德間書店 ■ 256K
■ ―――― ■



解說

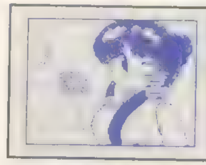
過關的條件是將所有的牌通通除去。將所有顯示的牌由最高處按順序取走乃是規則。若上面牌在下面兩張牌都失去的情況下、掉落下來的話、遊戲就結束了。

↓基本型是金字塔型、但是像這樣危險的時候也是有的。務必遵守由外側開始的原則！



介紹

以時間一結束、增君牌的人爲首、可以有3種玩法。只要挑出顯示的牌、以這種單純的玩法爲賣點。也有暗示的指令以及重做的倒退指令。



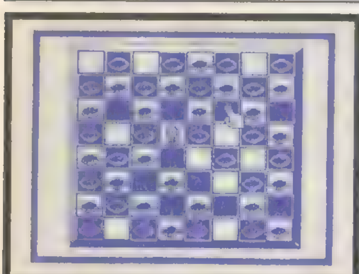
↑一過關就可看見女孩子的模樣。每一關都有不同的人物出現！

■銀河

銀河

PUZ

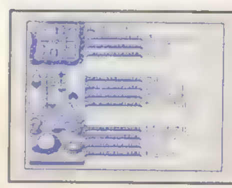
■ 1990.12.14 ■ 1人
■ Hot・B ■ 512K
■ ―――― ■



解說

選擇了益智項目之後、開始鈕和選擇鈕得再次的發揮其功用。因爲益智中的牌、卡片很小、所以作業系統的速度一加快、相對的操作就變得困難起來了。若停滯不前的話就採用新的方法、重新牌的也是雙手。整體的操作性很好。

↓12個益智遊戲、四個四個分別成3種樣式。



介紹

收錄了12種短時間內可遊玩的簡單的益智遊戲、卡片、板上遊戲、麻將牌的使用等等的益智遊戲非的豐盛。雖然規則很簡單、但是盡是一些一旦陷入就難以脫身的東西。因爲解答的方法只有一試再試、所以可說是針對益智遊戲的老手們所設計的遊戲吧！



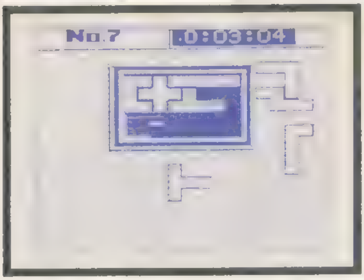
↑卡片在得到好牌之前、採用新方式重新發牌。

■冒險方塊

冒險！パズルロード

PUZ

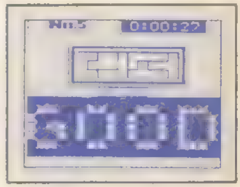
■ 1990.4.20
■ 大東海
■ 接關密碼
■ 1人
■ 256+256K

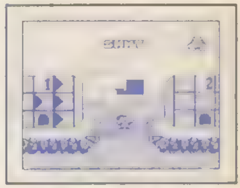


解說

開始後、手中的方塊有 3 種類型。因爲畫的框框也很小、可以較容易將它放入其中、每破一關、方塊就增加一塊、框框也變大一些。這時候也有未使用全部的方塊就嵌好了的場面。選擇所使用的方塊也是一種樂趣。

⬇嵌得漂亮。框框外的是多餘的方塊。





⬆到下一個等級。有新的方塊且可以得到暗示。

介紹

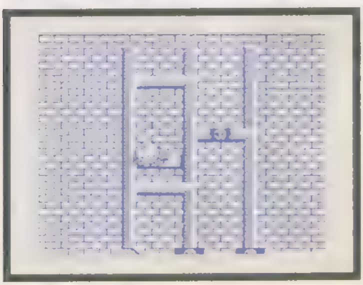
將手上的方塊加以組合、並緊密地放進畫上準備的四角形框中、這是純粹思考型的益智遊戲。方塊可以回轉、也可以反轉、必須適切的嵌入框框之中。因爲沒有時間限制、所以遊戲不會結束。

■阿米達小子

アミーダくん 阿彌陀

PUZ

■ 1990.10.23
■ 日本椰子
■ 接關密碼
■ 1人
■ 2M



解說

道路上有各種裝置。一走便會改變方向的路或彎曲的道等等。必須一邊避開障礙一邊走下去、快速的判斷是要點。動作性不強、難度也底、適合低年齡層的人玩。

⬇每 10 個階段就升一級。一跳升一級、也就在同時顯示密碼。



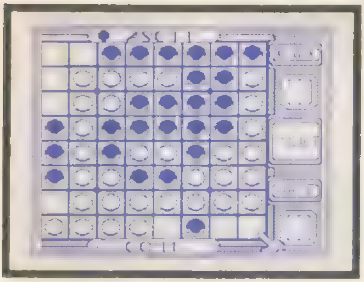
介紹

主角阿彌陀君和噴助君是親友。操作阿彌陀君、將沒有方向感的噴助君送到家乃是遊戲的目的。規則是藉着阿彌陀狀紙、噴助君利用阿彌陀籤的指引來走路。阿彌陀君變成一根橫棒、引導噴助君走向正確的目標。

■黑白棋

オセロ

TAB
- ■ 1990.2.9
- ■ 河田
- ■
- ■ 1人
- ■ 256K



解說

增加本來的規則、附有設計的方法乃爲特徵。一開始便在角落放置石子、加入了障礙而比賽、可享受將主角圍困的樂趣。遊戲的時間限制分爲 5 分、10 分、20 分，以及無限制 4 種。除此之外的機能有遊戲中途更換對手、先鋒及後攻的更換，還有自己打累了、還可請電腦代打。

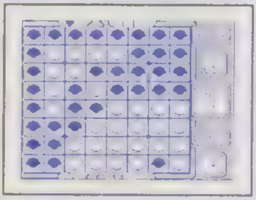
↓可對打的電腦人物有 4 種類型。從 1 到 4 逐次變強。第 3 和第 4 可能有得 10 分的場面。



介紹

這是板上遊戲的 Game Boy 版，正反由白色和黑色的石頭構成。將敵方的石子一個個的夾翻過來，最後石子數較多的那一方勝利，這是熟知的規則，享受和電腦一對一的對打的樂趣。還有，有 4 階段的難易度設定以及可以限制時間。

★畫面説明★



盤面上方是先攻者的名字、下方則是後攻者的名字。畫面右上及右下方顯示的是，兩人的時間限制。畫面右方中央的白色部分是說明畫面，傳送玩家目前狀況的訊息。

■撞球

サイドポケット

TAB
- ■ 1990.9.21
- ■ Data East
- ■
- ■ 2人·對戰遊戲
- ■ 512K



解說

狀態是九顆球跟兩個球袋。球袋則有俱樂部、城市、國家及世界等四種等級。球打進所指定的球袋裏，則除了有增加持有球的獎勵外，還有與實際撞球相同的情況設定，那就是碰撞到的手球會像橡膠一般，四處彈跳。對打則是同時比賽，它的規則就是最先將全部的目標球擊倒的一方獲勝。有三種音效選擇的可能。

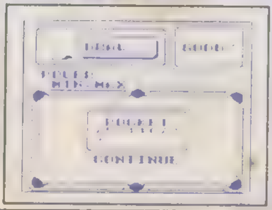
↓遊戲時開球如向中心撞擊，則會有力地突撞喔！



介紹

Game Boy 最初俯視的撞球遊戲。目的乃是要成爲世界性冠軍。撞了球之後、爲了方便了解球到底會往哪裏移動、因此有顯示方向線的系統功能。規則是採用九顆球。比起其他的撞球來說、這個撞球檯像皮邊的返復狀況正確良好。

★畫面説明★



畫面是呈現九顆球及遊戲終了的狀態。依著 2.5.3.1.4.6.7.8.9 的順序而擊落，右上角寫有「GOOD」的文字，在擊落兩顆以上的目的球後，便會改變爲「NICE SHOT!」，左上角則顯示擊落的球。

■海戰Ⅱ

ネイビーブルー '90

TAB

■ 1990.12.7
■ 尤斯
■ ————

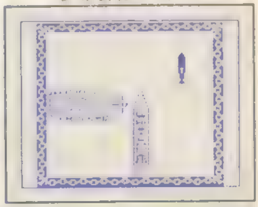
■ 2人・對戰遊戲
■ 1M



解 説

一開始、先決定好我軍的船艦、再將艦艦配置在所謂的我軍控守海疆範圍內。船艦當然是愈大、則愈能配備強有力的武器、但是相對的、也愈容易被敵軍相中。可搭配使用魚雷或是引導飛彈來攻擊、最先將敵軍殲滅的一方獲勝。除了攻擊功能以外、一方面可經由雷達顯示出敵軍的所在、另一方面、攻擊失誤所引起的波濤也可顯露出敵艦的配置位置。船艦全部共有6種種類、至於所能配置的項目、包含雷達等來說、全部共有18種類。

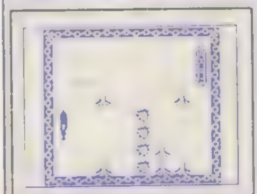
⬇在我軍控守的海疆內、配置我方的船艦、適度的保持船艦的配置距離、則較不容易被查尋到。



介 紹

接受司令官命令、被稱爲海軍秘密情報部的主人翁、與來路不明的敵軍進行海上大戰。各個軍隊所擁有的艦隊是以8×8的大規模形式配置、如果先將敵軍船艦全部殲滅擊沉便成爲勝方。破關後、船艦以及配置的項目都會增加、是一種具有強烈模擬戰意味的桌上型遊戲。

★畫面說明★



來進行控守海疆的說明欄。右上角所顯示的是巡洋艦。在畫面的下方、有四個縱向排列的、是攻擊成功所遺留下來的跡像、表示船艦被擊沉了。左邊界線旁的船艦乃是潛水艇。畫面內有七處水花飛賤的攻擊跡像。

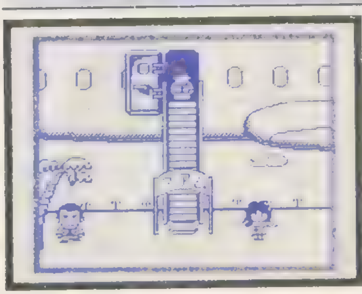
■橫斷美國

アメリカ横断ウルトラクイズ

TAB

■ 1990.12.23
■ TOMY
■

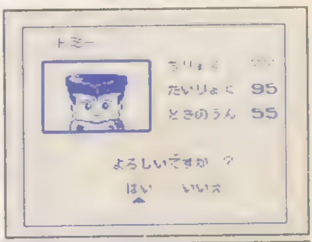
■ 4人、對戰遊戲
■ 2M



解 説

從遊戲巨蛋至紐約決戰、共有9關。每一關的問答形式大致皆與電視上相同、在巨蛋時是○×問答、在成田時、則是划拳的形式、再這階至機艙內的問答。問題共計有1200題、除了思考外、更可享受其中的樂趣、副則遊戲乃是簡單的動作遊戲、水上滑水一方面也有要避開魚鮫等類的要求。多數人一起比賽時、解答正確後、自己則可往下一關進行、因爲此遊戲乃是以分割遊戲形式所製作的。

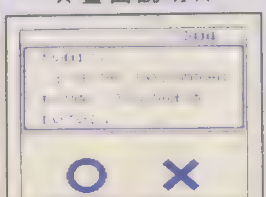
⬇遊戲開始之前、先決定名字、自己的長相、體力和運氣等事項。



介 紹

與電視節目一樣、是由橫越美國的激進問答加上遊戲所構成的遊戲，問答的種類共有○X和三項選擇等2種形式，和電視相同的進行形式、失去資格者有敗部復活戰、如在敗部復活戰亦失敗、則就此停留在那時的當則遊戲中，除了很可惜之外、也不能進行遊戲中的精彩內容。

★畫面說明★



畫面的上半部是問答題的表示。右上部所顯示的是時間限制、在時間變成0之前不能作答完畢者、就會失去資格。下半部則是顯示○或是三選一的選擇項目。因此、移動游標來決定答案

■解謎大冒險

カプコンクイズーハテナ？の大冒險

TAB
- ■ 1990.12.21
- ■ 卡普空
- ■ 2人·對戰遊戲
- ■ 2M



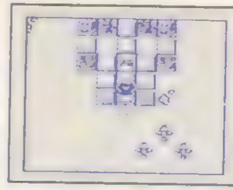
介紹

受到遊戲中心的好評、是將同名的問答遊戲更加遊戲化後所得。除了改良遊戲系統及地圖之外、也重新制作了問答的題目。主人翁哈蒂那以勇氣和智力爲武器、向那些爭奪卡普空王國秘密寶物一水晶玉、並將此水晶玉分六處藏起的邪惡軍團挑戰。

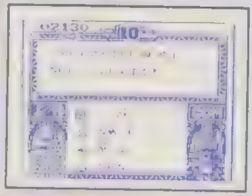
解説

四個選擇的問答解決後、便可進入地圖前進、回答出目的地頭目所出的題目、並打倒他。各個地圖有「1943」和「大魔界村」等、有如置身於過去卡普空遊戲世界中、登場的頭目們是此遊戲中的敵方角色。開始的時候、哈蒂那擁有6條生命、之後每得分超過1,000點便會增加一條命。解答錯誤時則會減少一條命、當生命數變成0時、就會回到地圖的剛開始繼續進行

↓地圖內有裝有物項的寶箱、陷阱和需要鑰匙的大門等各式各樣的陷阱。



★畫面説明★

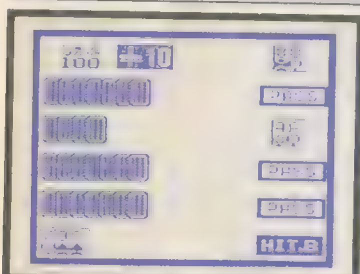


畫面的左上方顯示著現在的得分。問題上方較大字體的數字是時間限制的倒數讀秒。左下方'IP'下面所表示的心形標記乃是指哈蒂那所剩下的生命。右下'COM'則是表示頭目的生命。

■樸克小子

トランプボーイ

TAB
- ■ 1990.3.29
- ■ PACK IN VIDEO
- ■ 2人·對戰遊戲
- ■ 256K



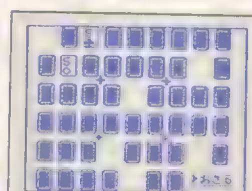
介紹

玩牌遊戲的天王、將陷阱減化的遊戲。很受歡迎的三種遊戲一大富豪、速度和神經衰弱、令人喜愛。速度和神經衰弱這兩種、可以選擇對打者、也可以依所選對手實力而改變難易度的設定。此外、如使用纜索、則對打比賽也能相當享樂。

解説

不論那個遊戲、它的基本規則和實際者並沒有太大改變。到處皆可看到有效利用電腦遊戲的努力。速度中牌的選擇是使用＋鍵。在大富豪中、看此場的牌、爲只在此場使用的牌游標才能移動之設計。同時比賽總共可至5人。從入門程度到神技程度共分有5等級、可以盡情享受。此外、由於處理的速度相當快的緣故、等待的時間應當變得相當地短。

↓神經衰弱遊戲在比賽場面上標出兩個標點、以方便辨識牌的所在位置。



★畫面説明★



來說明這個遊戲的畫面吧！左上角邊界內有2張牌的場所。左之的下面的四張牌是自己手頭上的牌。右上角邊界內則顯示對手和自己剩下的牌數。它的下方是對手手頭上的牌。最下方的則是懲罰時間。

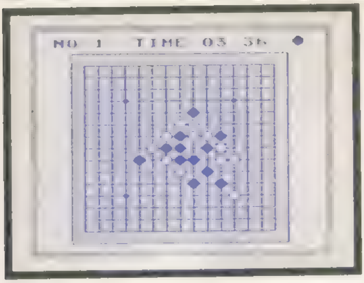
■對局連珠

對局連珠

TAB

■ 1990.2.23
■ 土瓦奇基
■ ——————

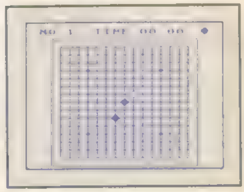
■ 2人・對戰可
■ 1M+64K

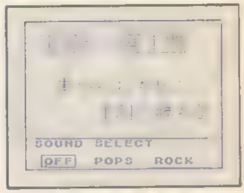


解說

連珠對局有24種基本珠型。請考慮直接式12珠型、間接式12珠型之打法。但是、前錄之黑棋有三項禁止、注意請勿爲之。先於電腦模式戰中反覆練習、若能熟悉棋子配置之特性的話即可得心應手。

↓基本珠型以隨機抽樣式決定、就針對珠型挑選吧！





↑堆積連珠可分初級、中級、上級、共計60題問答。

介紹

玉珠並排、爲世界上通用之改良遊戲。備有完善的對打雙方規則、即使強弱不同者亦可形成對峙局面。遊玩方式有對電子及對人戰、連珠戰三種。BGM(背景音樂)亦可從輕音樂、搖滾、爵士、演歌當中擇一。

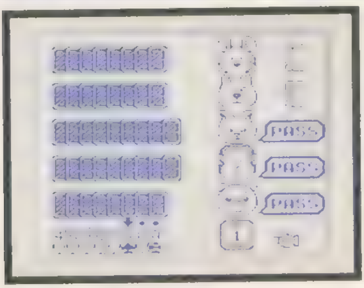
■撲克小子II

トランプボーイII

TAB

■ 1990.11.9
■ PACK-IN-VIDED
■ ——————

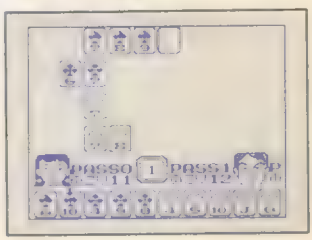
■ 4人・對戰可
■ 512K



解說

玩大富翁時、可選擇淪落及排序有無、接有點。於Page one遊戲、可選擇一人彈跳取得二枚、翻轉、註記。七枚並列時、可選擇白搭之有無及相反出牌等。各條件皆可應玩家之喜好而設定。

↓比賽雙方自20人當中選出。配合著勝負情況、臉圖之表情亦呈現變化多具真實性。



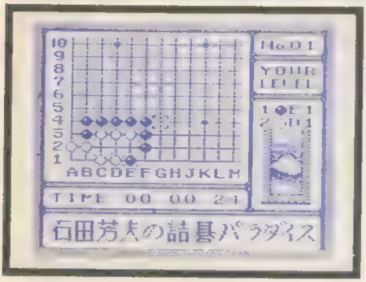
介紹

具一般性廣泛爲大家所熟悉。可玩三種撲克牌遊戲、即使不明瞭規則、電腦亦會告知其順序打法請放心。還有、一人遊玩時、因可以選擇進行速度、故可不用等輪到自己時。爲充分運用難易度之軟體。

■九路圍棋

石田芳夫 / 詰碁パラダイス

TAB
■ 1990.12.21
■ 波尼加尼歐
■ ————
■ 1人
■ 512K



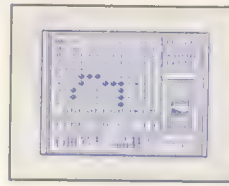
介紹

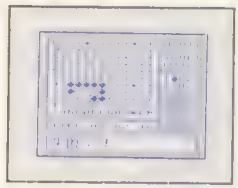
自針對初級者之問題至針對上級者之難題、計有100題棋數堆積。全部堆積完成時、使用指示機能來學習正確的打法。關於最後10題、因無法使用指示機能、故皆憑實力挑戰！

解說

問題之基準、從五級到五段。欲遊玩時、需知道自己的功力爲何、以及圍棋之規則。

⬇若置於不能放的地方時、請多加注意。若能不疏忽地多加考慮的話則沒問題。



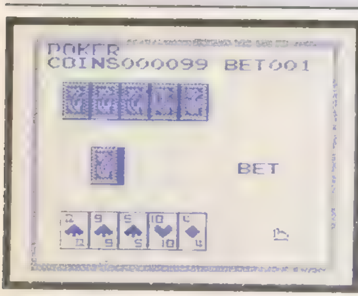


⬅在訊息視窗中、勝負決定時會顯示極短的指令。

■卡片遊戲

カード・ゲーム

TAB
■ 1990.6.15
■ 椰子・日本
■ ————
■ 2人・對戰可
■ 1M



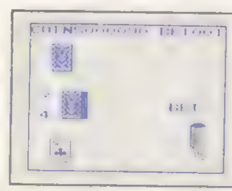
介紹

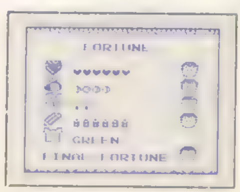
遊戲目錄上、有撲克、黑傑克、美式撲克三種。即使在多數撲克牌遊戲中、亦可選擇賭博性強的遊戲及兩人對戰。還有、亦有使用52張牌占卜的機能、決勝負前亦可測試運氣看看喔！

解說

以撲克及黑傑克遊玩時、玩家需設定持有金。須考慮支票之強度及所接硬幣兩者之兼顧性、一面進行遊戲。還有、占卜方面、亦可推算戀愛、金錢、健康、學業、事業運等。可設定1分爲單位至999分、計時機能亦很便利。

⬇最高一次可以賭上99枚硬幣。



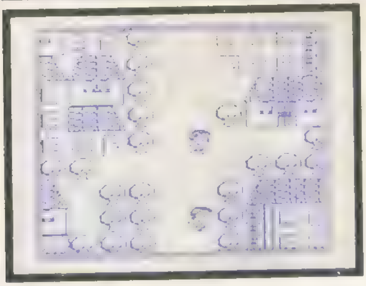


⬅占卜機能、記號越多代表運勢越好。

■小丸子大冒險

ちびまる子ちゃん / おこづかい大戰

TAB
■ 1990.12.7
■ 塔卡拉
■ ——————
■ 2 人 · 對戰可
■ 512K

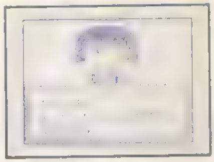


解說

在城內和人聊天時可猜拳。猜拳獲勝後增加氣力時、即往學校及朋友家去參加小型遊戲。小角遊戲獲勝的話、錢也會增加喔！

⬇猜拳混合戰能增強氣力。力氣增加的話、於小型遊戲中有利於隨意進行。





⬆小丸子最初只 ¥ *30*。但最終目的則是存錢、買所有想要的東西。

介紹

電視上極受歡迎的小丸子為主角，在城鎮中環繞、以增加自己的零用錢為目的，城鎮中除了小丸子及好友小玉的家外、百貨公司、靜岡的外婆家等熟悉的地方亦將出現。

■動物彈珠台

ピンボールパーティーヒーロー集合

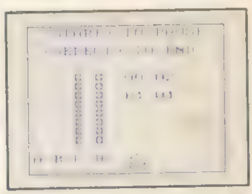
TAB
■ 1990.1.12
■ 佳雷克
■ ——————
■ 2 人 · 對戰可
■ 512K

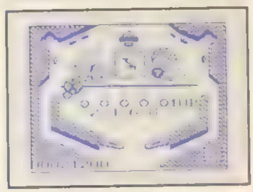


解說

模式共計四種。有一般玩樂的普通型及越過界面型的延長賽、2P 遊戲、樂曲選擇。畫面中備有普通型式三面、延長賽型式七面。基本上畫面是以縱長構成的。故藉由球的移動畫面會旋轉。

⬇延長賽型式畫面中、設定有高難度部份。





⬆樂曲型式共計 *30* 種。小豬亦能操作。

介紹

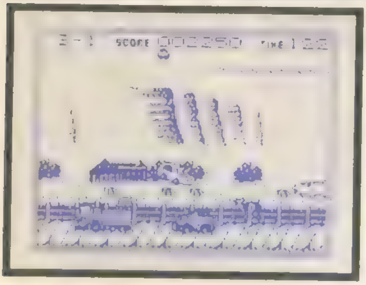
鬼查丸、ジャレコ（傑雷克）等有名角色 10 人所出現的保齡球遊戲。畫面台中皆備有電腦遊戲內球之樂曲空間、使用通信電纜而對戰時、可像足球般上下分開、以對手之球門為目標且充滿趣味之遊戲。

■雷射戰車

バニシングレーサー

ACT

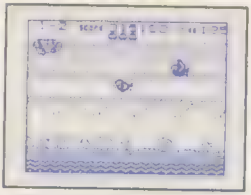
■ 1991.7.30
■ 佳雷克
■ ——————
■ 1人
■ 1M



解說

サブロッ（薩布洛）君之攻擊、只有將對手自上方壓損方式。飛行道具一點也無法使用。為單純明快、極易完成、項充式遊戲。舞台共計五個。各舞台皆由三區域構成。舞台中有無數個隱形房間、於此處可取得1VP及超越燃料車、飛行所需的飛機雙翼喔！

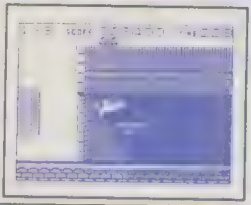
⬇於空中面、水中面時基本上採最上方飛行較佳。除了圈套以外處、可不受敵人干擾持續前進喔！



介紹

為操作ポンユッ（波克茲）輕型汽車之サブロッ（薩布洛）君、橫越美洲之大冒險的動態遊戲。目的為將主人翁サブッ（薩布洛）君引導至紐約。於橫向轉動的舞台中、會出現阻擋去路的敵人喔！一舞台由三區域所構成。於各階段結束時、將會和頭目對決。

★畫面說明★



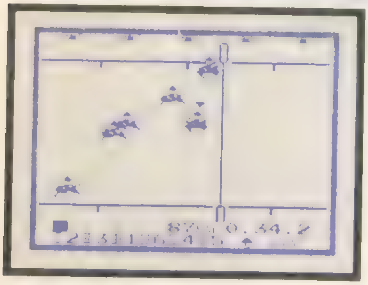
表示關係整理於畫面上部。左端上段為階段數及區域數。中央為得分數。右端為倒數計時所留下的時間。左端下段表示暫停。中央下段為殘留機數。遊戲中請注意剩餘時間喔！

■賽馬

ファミリージョッキー

ACT

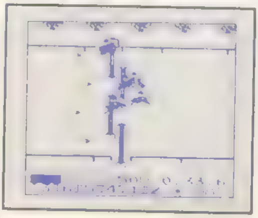
■ 1991.3.29
■ 納姆科
■ ——————
■ 2人·對戰可
■ 1M



解說

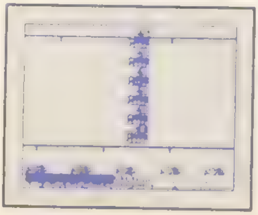
遊玩模式有二種。以騎士身分隨意參賽方式、及一邊參賽一邊購買馬券、增加持有金之家庭式遊戲。基本的過程雖和任天堂版相同、但操件感覺則稍加變更了。揮動鞭子時加速之法、接觸時馬四鬥志減少會更加猛烈、此時需多加注意馬四的控制。家庭模式遊戲中馬券之購法、只限於連體複式。

⬇為去除障礙時、彈力佳之馬較有利。橫濮渠失敗時、會跌倒喔！



介紹

為下彈型賽馬動態遊戲。已於任天堂版中發售、為同款式之移植。從事先準備好的16匹馬當中擇一、以奪得天皇獎為目標進行競賽。在馬場途中設有道具、可取得之以提昇馬的能力。



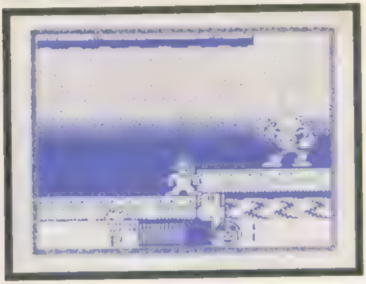
⬅畫面中央下移指標所表示的為馬四。於跑道內八角形的為增強火力之道具。畫面下部右處為天候及馬場之種類。左處之羅馬數字表示各馬匹之順位。

■洛克人世界 2

ロックマンワールド

ACT

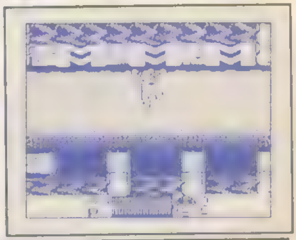
■ 1991.7.26
■ 卡普空
■ 接關密碼
■ 1人
■ 2M



解說

由前半四個舞台及後半ワイリー（華利）醫生舞台、共計五個場景所構成。可無限連續。即使遊戲結束亦可從場景開始來重覆操作。還有即使電源切斷、若加入遊戲結束出現的通行字彙的話亦可持續前回遊玩。於 GB 軟體中屬稱有少數難易度高者、但對小、中學生則太難了。一人用。

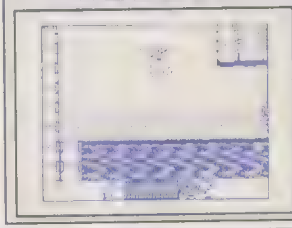
↓與任天堂版相同的洛克人勇姿。既不困難、操作性亦佳。



介紹

為任天堂中上市之極受歡迎的動態遊戲 GB 化型式。以擊倒企圖征服世界的ワイリー（華利）醫生為目標。於任天堂版〔1〕中出現的攔截者、火箭人等八位頭目角色正等待著您。一面擊倒頭目們增加火力一面進行遊戲。

★畫面說明★



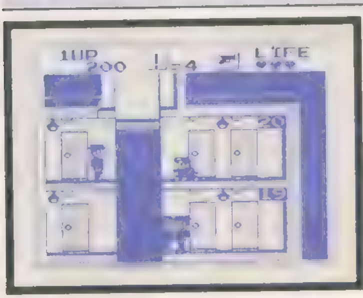
上方為普通遊戲之畫面。位於中央的為我方對友各包人。下方自左依次為武器種類、我方對友壽命表、另顯示殘留機數。壽命表全部變黑時、殘留機數會減少一個。

■間諜作戰

エレベーターアクション

ACT

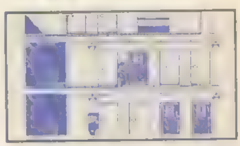
■ 1991.8.9
■ 泰德
■ ——————
■ 1人
■ 1M



解說

主人翁ボンド（龐德）所持的武器、只有被使用二連射式手槍。但是、若取得自大樓落下的散彈槍及機關槍的話、亦可使用。還有、於電梯及電燈等周圍存在物皆需使用武器作戰。大樓內部中、盜匪及看門狗聚集處為危險地帶。以自高處投下垃圾筒欄鏈、以便隱藏各種移動方向。

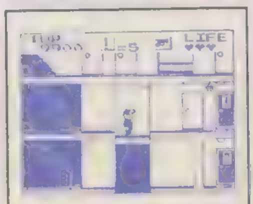
↓噢！此處竟有道具門呢！要不要進去一探究竟呢？若發現有用的道具的話亦更佳噢！



介紹

玩家扮演ボンド（龐德）設名間諜、從警備大樓中竊取機密。完全由以前的市售遊戲中移植而來的、亦被移植至任天堂中、為簡單的動態遊戲。於移植至 GB 時、武器及敵人種類會增加並提昇火力。

★畫面說明★



[illegible]欄。自左為得分、殘留文件數、武器、壽命殘餘數。？記號上的門為道具！記號上門留有機密文件。需搭乘電梯及電扶梯於大樓內移動

■魂斗羅

コントラ

ACT	■ 1991.1.8	■ 1人
	■ 柯拿米	■ 1M
	■ ————	



解說

單手持槍作戰、縱橫轉動之動態遊戲。自市售版、任天堂版所移植的。與過去系列及遊戲規則大約相同、故極易操作。武器只有槍而已。藉由所取得的道具、在三種方式提高火力。亦有區域選擇。

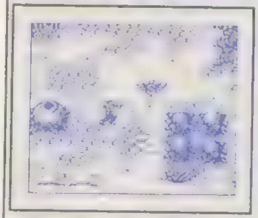
⬇遊戲開始時會出現區域選擇畫面。亦可馬上自區域中開始。



介紹

全部為五區域。自區域1至4、可選擇區域圖面機能來遊玩。區域、3為相向轉動、區域2、4為縱向轉動。亦可見到背景部份插圖轉動等細緻的演出。可取得的武器為彈頭會朝三方向發射之延長槍、子彈會爆裂之炸槍、子彈會追蹤敵方有自動導向裝置之槍。於主題畫面上添加科納米指令的話殘數則出現9人。

★畫面說明★



畫面左上記號為主人翁之殘數。位於此橫向處為增加火力之道具。GB的畫面雖少但為了廣泛使用之故、全體上以簡單畫面構成。得分於畫面消除時顯示。

■忍者龍劍傳 GB

忍者龍劍傳（摩天樓決戰）

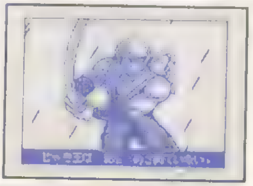
ACT	■ 1991.12.31	■ 1人
	■ 帝庫摩	■ 2M
	■ 接關密碼	



解說

輕快的動作及優良的操作性皆完備。舞台間所流動的卡通雖短，本次龍以修行之身、無法攀登如任天堂版中的牆壁，相反地、使用鎖鍊的話能使上部的導管下垂。難度較 Famicon 版低，舞台數為五，取代通行字彙、連續回數則無限，欲持續時、需等遊戲結束後自最初舞台再開始。忍術則具有五項

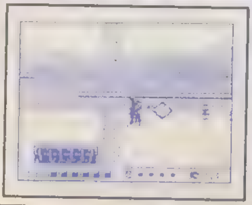
⬇「忍者龍劍傳」亦可稱為卡通。下方之照片為公開示威動作。連於GB上都難以想像地可以移動。



介紹

於自任天堂上一系列、為縱橫轉動之受歡迎的動態遊戲。本次的舞台為全新的、以任天堂版第1作之三年前來設定。主人翁為於摩天樓中修行之リュウ・ハヤフサ（龍者哈耶布薩），以防衛惡魔出沒的城鎮為目的。龍所使用的武器為劍及忍術道具。

★畫面說明★



[illegible]

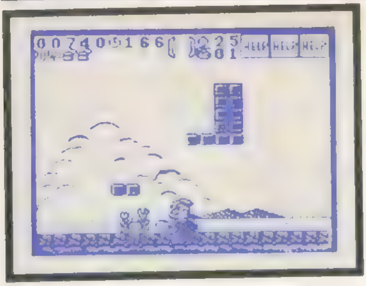
■大力水手 2

ポパイ 2

ACT

■ 1991.11.22
■ 希克瑪
■ 接關密碼

■ 2 人・對戰可
■ 1M



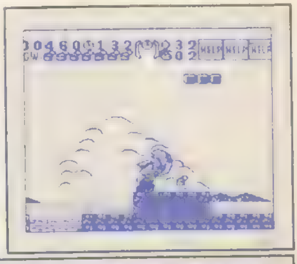
介紹

ポパイ（普派）系列第二彈。此次為搜尋綠洲環繞寶島地圖之戰役，最終目的為發現寶島、取得寶物。以四種道具來提昇火力，若拿VP時畫面則會清除。對戰模式、為ポパイ（普派）及ブルータス（布魯托）爭奪寶藏之戰。

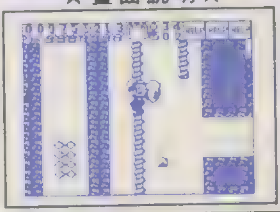
解說

一回合由四個階段所組成，全部共計四回合。舞台 3 清除時頭目則會出現，為清除各回合之爭奪戰。最初回合之舞台為寶島。請注意掉落岩穴並一面前進，舞台 2 地圖宛如迷宮道路般所組成，往下方前進的話，即可抵達出口。道具則藏於岩石及椰子樹上、隱形門等碰不到的地。方請到處搜尋！

↓收集 7 個罐裝菠菜時、運用唯一的飛行道具可投擲罐頭喔！



★畫面說明★



畫面左上為得分數、下方為主角之體力數。得分之右表示剩餘時間、時間右方之括號顯示取得之道具。括號之右上段顯示接關數，還有最後、畫面右上出現輔助人物。

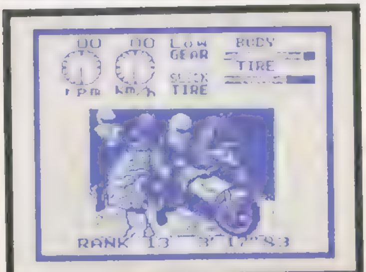
■賽車英魂

レーシング魂

ACT

■ 1991.2.28
■ 亞雷姆
■ 接關密碼

■ 2 人・對戰可
■ 512K



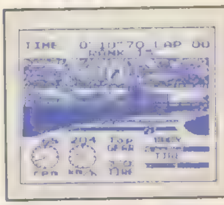
介紹

獨自率領隊伍之アイレム（亞雷姆），運用比賽之技巧所開發的[illegible]型式二輪競賽遊戲。轉戰日本各地之環狀道路，若於三位內獲獎的話即可取得道路、亦能提昇機體各零件之功能。伴隨著成績亦可提昇等級

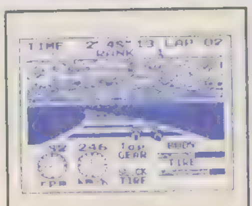
解說

環狀道路有六條，計有高速環狀道路菅生、富士、西日本；技術方面則有西仙台、鈴鹿、筑波。為了奪標而學會微妙的處理方式之前、需稍加練習，請用實際的方式學會反覆技巧吧！鈴鹿之 S 字轉角及西仙台環狀道路之 1 轉角最適合特訓。裝備方面、需重視輪胎之強化。相較超速之下、若摔倒而浪費時間受損更大。

↓轉彎時、請勿將車體一面倒。暫隔一段時間不放平的話、會出路線外。



★畫面說明★



TIME 為經過時間，LAP 為圈數，RANK 顯示現在順位。左方碼錶為回轉計，右方為車速錶。BODY 及 TIRE 則依次表示耐久度。齒輪及輪胎則表示於中央部份。

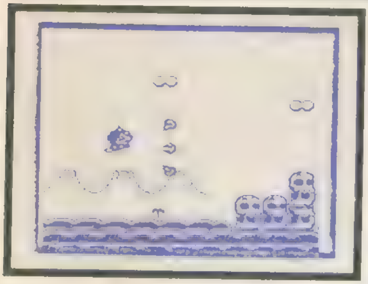
■小叮噹

ドラえもん（對決ひみつ道具!!）

ACT

■ 1991.3.1
■ 艾博克
■ 接關密碼

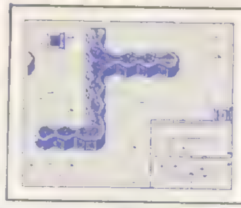
■ 1人
■ 1M



解說

共計五舞台。首先、移動迷路之場景再搜尋攝影舞台之入口。救助於攝影台中的人質大雄們。此外於迷路場景中、道具會落下。拾取備用頗爲便利喔。秘密道具爲タンマ（泰瑪）錶等共計16種。亦可取得所有攝影場景。配合的語言皆存於通行字彙中、於各國場景中亦能捕捉相關連角色。

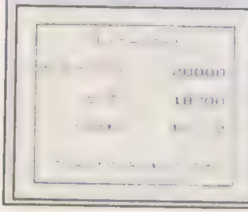
↓門通往許多空間。亦通往宇宙及海中、但進入時則需要門內某種道具。



介紹

[illegible]和電視及卡通相同的「小叮噹」攝影遊戲畫面。操作主角小叮噹、救出飛散於迷路空間之大雄及懶夫、直靜等。和ミチビキエンゼル（米奇比天使）及正直太郎聊天以收集情報、並移動迷路場景、攝影場景。

★畫面說明★



通常畫面中、迷路面、攝影面則不顯示得分。只在出現錯誤時、會切換至顯示現在爲止最高得分、現在得分、殘留之小叮噹數畫面。按開始回到原畫面。

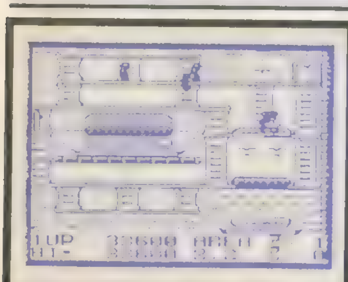
■漢堡小子

バーガータイム・デラックス

ACT

■ '91.2.15
■ 代達伊斯特
■ 接關密碼

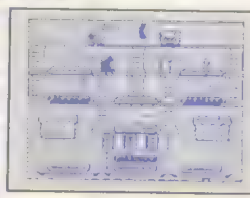
■ 對戰遊戲
■ 512K



解說

從道路上堆放物件的上方通過，就會往下一層掉落。如果在此時敵人也一併掉落，由於加上敵人的重量，因此會一同往下掉落數層。此外，在掉落物件下方的敵人會被壓斃，要在一定時間後才會再度由重生門出現。敵人角色有依它的形狀而動的特徵。每一個區域有4個圖樣來暗示接關密碼。對打時，最先完成畫面上全部的漢堡者，便成爲勝利者囉。故障數目也會使它成爲障礙。

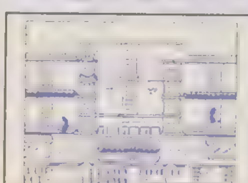
↓如取得繪有角色表情的油畫板則是*1UP*。由於道具會隨著時間而消失而因此要盡早取得才好喔！



介紹

動作型的難題遊戲。登場的敵人角色是和人一樣大的小黃瓜和小[illegible]。一方面要躲避敵人，一方面將通路上漢堡的材料一一推落將之完成。4關構成所謂的一個區域，全部共有6個區域。對打時，是一種最先將畫面上的漢堡最先完成的競賽形式。

★畫面說明★

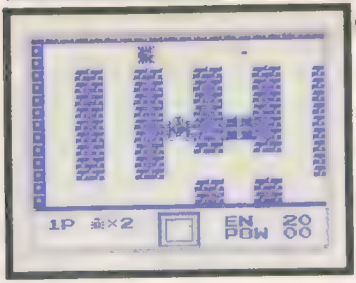


[illegible]現在[illegible]數。右[illegible]角是指剩下的比賽者生命數和至今的故障數目。

■戰爭城市
バトルシティ

ACT

■ '91.8.9 ■ 1人・可對打
■ 諾巴 ■ 256K
■ ——————



解說

畫面、特別是敵人不容易看到，Game Boy 沒有解決的方法。由於畫面無法一次一覽無遺，因此縮小形地圖相當好用。它的移植度相當地高。音效很符合之外，也相當令人回味。對打比賽時，激烈的混戰四起，爆破相當過癮。稍微要注意的是其中的道具。得到星星後砲彈的速度會大增之外，亦可 2 連射，可知道力量增加的威力。但是由於不易看清楚，因此在取得時的效果是不容易了解的。

⬇ 3 階段火力加強，因此無須爭議，是相當地強！但是如果錯過一次，正常是會往退回原路的喔，要相當注意！



介紹

這是遊樂場的古典射擊動作遊戲中「坦克戰爭」的Game Boy版。比賽者操控著坦克，一方面守衛著畫面內我軍的總本部，一方面如將敵軍的戰車全部破壞，就會過關。共有 6 種道具，其中包括提昇戰力用的。是諾巴 Game Boy鑽研的第一砲。

★畫面說明★

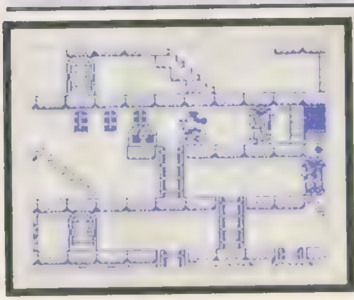


畫面的左邊表示比賽者[illegible]
[illegible]
，也有從畫面的後方出現的情況，因此要注意點。"EN" 是指敵軍的殘餘數目。"POW" 是指戰鬥力增加的階段

■米老鼠 II
ミッキーマウスII

ACT

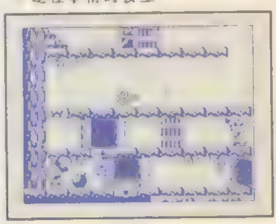
■ '91.4.26 ■ 1人
■ 卡姆科 ■ 1M
■ 接關密碼



解說

全部共有 28 關。包含有難題的要素，是過關型的動作遊戲。過關條件是要將各關內散落的鑰匙全部收集完畢並往出口處行進。各關的鑰匙數是 8 把，如果擁有武器（爆彈和弓矢），則在被敵追逐時則可以反擊。但是，由於數量有限，因此要避免浪費，儘量保存至追擊困難時再用吧，接關次數不限，由於每關都有口令，因此，如果有做記錄則不論何時都可以輕易接關。

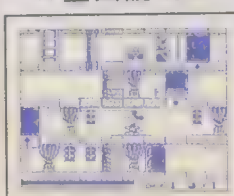
⬇ 不斷的脫逃而不攻擊，遇到危機的時候，才不會有「缺乏戰備」這種事情的發生。



介紹

以救出被拘禁在城頂的米老鼠為任務。由地底侵入，在城中逐步前進。比之前的版本有更多的任務挑戰，因此此次的難度又更進了一步。和任天堂版的內容不同，不是相同的系列，僅僅 Game Boy 的遊戲員有雖相生而已。

★畫面說明★



畫面右下方所表示的是持有的武器及物件。像道具內[illegible]化成矢、爆彈和鎚子等。在它的左側的是所收集到的鑰匙數。由 0 至 8 來記數。畫面中央[illegible]老鼠。[illegible]是鑰匙。

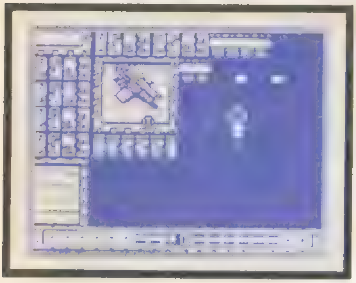
■憤怒要塞

怒りの要塞

ACT

■'91.2.26 ■加雷克 ■接關密碼

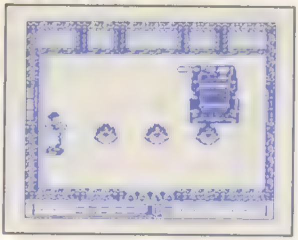
■對戰遊戲 ■1M



解説

畫面切換型的捲軸。一個畫面是由很多的迷宮狀連成的，而後構成一關。寬闊的地圖，少則分成20個畫面，多則分成40～50個畫面。地圖內有各式各樣的陷阱，如落穴、及插有針狀物的地板，因此兩人必須要有技巧地操作。關內出現的物件，由於清除時就會消失，因此一定要取得才行喔！

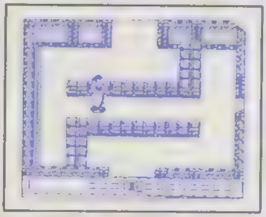
↓往各關頭目處前去，將中頭目擊倒而沒按鍵是不行的。



介紹

[illegible]

★畫面説明★



[illegible] 遊戲就 [illegible] 武器的殘餘 [illegible]

■快傑洋槍

元祖!! ヤンチャ丸

ACT

■'91.7.11 ■艾雷姆 ■————

■1人 ■512K



解説

各關是地上、天空、洞窟、大頭目、全棟的コンキット屋四棟。各關分成了個區位，第三個區位之後，各關頭目必定在整裝待發，將鎮關頭目擊倒後，取得書畫卷軸便能換關，繼續迷行下一關。但是，由於關內以秘技回轉劍擊破的岩石中有金幣和手裏劍，在1UP等中隱藏有可得的物件。由於不麻煩，因此，務必一面擊破岩石以前進喔！

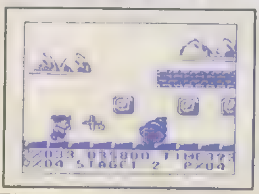
↓進入隱藏在岩石中的小門，便至藏有大量金幣之處!! 收集*100*枚以上的金幣後，便是*1UP*！



介紹

[illegible] ヤンチャ丸系列的第 [illegible] 在コンキット的胡桃姬，[illegible] 領袖 [illegible] 因為此 [illegible] Game Boy [illegible] 解、是任誰也 [illegible]

★畫面説明★



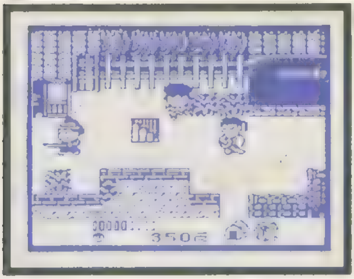
[illegible] 餘剩時間 [illegible] 的 [illegible] 分別是表 [illegible] 手裏劍使用的殘餘量，現在的關數及主人翁的殘餘數

■大盜五右衛門

ガんばれゴエモン　さらわれたエビス丸

ACT

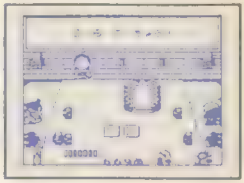
■'91.12.22　■1人
■柯拿米　■2M
■接關密碼



解說

基本的動作和系列Ⅰ的作品一樣，A鍵是跳躍，B鍵則是攻擊。傷害程度則採用體力積點法。當點數變成0的時候，或者是掉落海中時，就會失去一個主人翁。至於武器，是以近身攻擊用的煙管為標準裝備。只是，如果得到能增強力量的貓後，則會有金幣擲出。盔甲，三度笠等防具亦用數字模樣準備，而這些東西由店中購得。

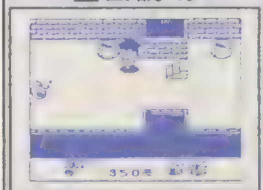
⬇骰子擲出後，它的總合到底是奇數或偶數的賭搏。一般來說可視為是點數奇、偶或總合的遊戲。



介紹

此乃是柯拿米典型動作遊戲的 Game Boy 版。是橫向捲軸的換關型。主要任務乃是主人翁ゴエモン要救出被誘拐的同伴エビス丸。由エド城關至肥前。除了主要情節之外，另有骰子及投票等候補遊戲，共有5種種類，相當地豐富。

★畫面說明★



畫面的下部是體力點數的計量，在它的下面是ゴエモン的殘餘數，下部中央的數字是擁有的金子，它右方的圖示是表示目前擁有的物件。物件會在各關中隱藏起來的喲！

■雪人兄弟

スノーブラザーズジュニア

ACT

■'91.5.24　■1人
■那格札特　■
■——————



解說

是換面型的動作遊戲。是由相當受歡迎的遊樂場版移植而來的，基本的系統是相同的。怪獸以雪包覆，並以雪球向敵人投擲而將敵人人擊倒。投擲的雪球撞到敵人則會有物件出現。取得物件後，雪球的投擲距離會加長，移動的速度也會加快喲。但是，只要被擊到則效力就會全失。共有60面，每面會有一個中頭目，最後會有大頭目。

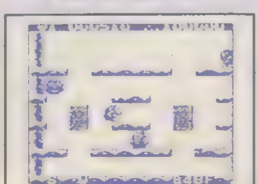
⬇如在照片的位置，則頭目便不能動，因此可以沉穩的攻擊。靠近身的小鬼怪可以用雪將它包起來，便可輕鬆地獲勝。



介紹

雙子的女王プップ姬和プチプチ姬被アチッチ王一同被綁困，以救出她們倆及打倒惡アチッチ王為目的。主人翁是從雪地而來的尼克和湯姆。對敵人投擲雪球並將之包困起來再加以攻擊。敵人擊倒數每達複數個會出現道具，取得道具後攻擊力便會增強。

★畫面說明★



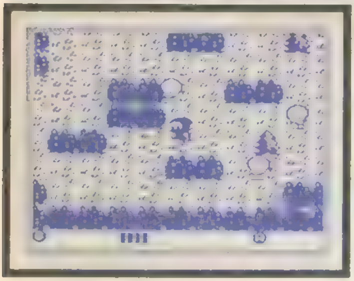
從畫面上部的左邊開始，是主人翁的剩餘數，現在進行中的分數，可以表示至99萬9990點。畫面右下角的是現在所處的關數，從地下50層開始，開始的地點，全是在各層的下段中央處。

■戰國忍者

戰國忍者くん

ACT

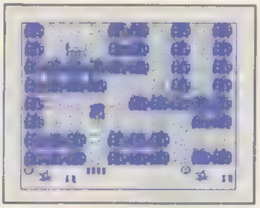
■'91.3.8 ■1人
■UPL ■1M
■記憶電池



解說

地圖是原野型的。全部的地圖集結起來便成日本地圖的形狀。冒險是以遇到忍者君的師父，從果心居士的家開始的。冒險途中見到的寶箱，務必要將它打開喔！在寶箱裝有各種可以提昇武器及攻擊力等各種增強道具喲！在冒險途中可以使用的道具，全部共有8種種類。仔細考慮場所和狀況再決定道具並靈活運用，是攻略主要策略！

⬇在左側可以看到寶箱。從寶箱的上方通過，寶箱便會打開，再通過一次便可以取得物件。



介紹

角色扮演的要素很強，因此可以視爲是動作及角色扮演遊戲。以接受織田信長的秘密命令來調查武田信玄已死的謠傳是否正確爲目的。所謂獲得經驗值來提昇等級的概念是沒有，但是可以經由獲得能力增強的物件來提昇武器的等級。

★畫面說明★



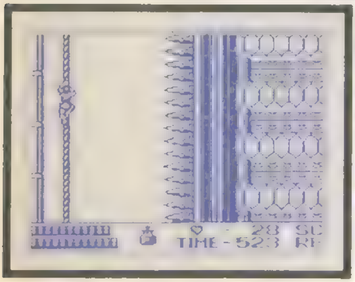
選擇畫面，選到左上角的B，則使用B鍵來控制武器。右邊的A，則使用A鍵來控制武器。在它的下方，是攻擊點和攻擊力的層級。更下方的是，直至現在所獲得的物件種類。

■惡魔城 II

ドラキュラ傳說 II

ACT

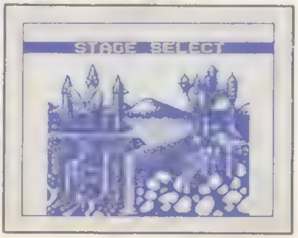
■'91.7.12 ■1人
■柯拿米 ■1M
■接關密碼



解說

在四個城，各有很多城堡怪獸。將這些怪獸全部打倒，便可以和吸血鬼戰鬥。四個城堡可以自由地選擇，從何處進攻皆可以喲。但是，由於各個城堡的難易度不同，因此剛開始以游標所指的城堡爲攻擊目標的，大概較能享受攻略的樂趣吧！此次，主人翁的攻擊方法更加充實，除增強戰鬥力的鞭子外，尚有十字架和聖水等物件可以使用。

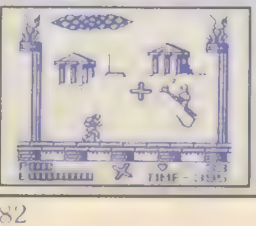
⬇遊戲開始的時候，可以由自己喜好的城堡開始，選擇一關。



介紹

是此系列的第五砲，除可使用鞭子增強戰鬥力外，亦可使用物件來擊敵前進，是真正的動作遊戲。遊戲的目的在於救出被吸血鬼綁困的兒子。Game Boy版是第二作品，但是遊戲系統等，與任天堂版可說是相當類似。

★畫面說明★



畫面左下方的計量是生命計量，上面是主人翁的，而下面則是城堡怪獸的。畫面右下方的上段是使用物件的點數。假如點數不足則不能使用物件。在它之下的是主人翁的剩餘數。

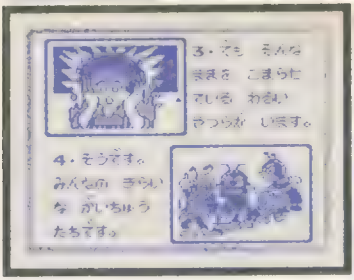
■除蟲作戰

キッチンパニック

ACT

■ '91.5.10 ■ 日本椰子 ■ ——————

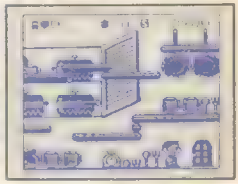
■ 1人 ■ 1M



解 說

全部共5關。每關又各分爲6回合。每關的最後，都有頭目在待戰，如將頭目打倒，就可過關。主人翁所持有的武器（殺蟲劑），由於射程較短的緣故，因此需要相當的近身戰。但是，亦由於害蟲的動作較遲緩，幾乎沒有什麼攻擊，因此可以稍微放心。爲了使與賽者不厭倦，由此有以鐵板來懲治害蟲的新攻擊法。排列3枚鐵板便可得特別點數。排列鐵板也有難題的要素存在。

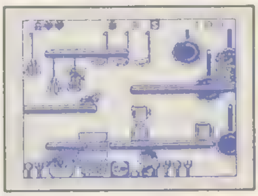
⬇打倒一定數量的害蟲，小門才會出現。潛入小門內，便展開新的一面。依據不同的面，有時小門是出現在不容易進入的地方。



介紹

將在廚房滋生的害蟲，以殺蟲噴劑加以消滅。每面假如達到一定的害蟲打擊數便可過關。被打倒的害蟲偶爾會變身爲鐵板。移動鐵板也可以將害蟲擊碎。遊戲的最終目的就是要將在最後等待戰的大老鼠消滅。

★畫面說明★



[illegible] HP [illegible] 現[illegible]的HP是有顏色的東西 [illegible]

■忍者龜II

T.M.N.T.2

ACT

■ '91.11.15 ■ 柯拿米 ■ ——————

■ 1人 ■ 2M



解 說

玩家操縱忍者龜，破壞在世界各地的八個工廠以營救被捉的同伴。忍者龜的攻擊方法是炸彈，在攻陷各個舞台之前，可至地圖中央的商店補充道具，調節爆焰的強弱。各個舞台皆隱藏著FIRE、PASS等特殊道具，若找著了就可至下個舞台的商店隨意購買。

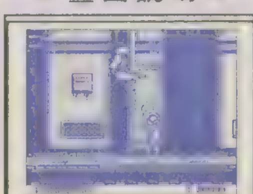
⬇角色4人一旦全被打敗，此遊戲便告終止結束了。



介紹

曾在美國轟動一時的電影卡通人物，「忍者龜」系列，第5作登場。基本的遊戲內容，與前作的GAME BOY版[illegible]，由4位角色中，選出自己喜好的角色扮演，此種式的遊戲規則尚還健在，且比起舊版的畫面更顯得生動多了。

★畫面說明★



畫面左下方是主角的生命力測量器，此測量器，一旦消失，那角色也就消失，畫面的右下方是現得點，但在與頭目決戰時，現在得點的地方便成了頭目的生命力測量器。

■幸運猿猴

ラッキーモンキー

ACT

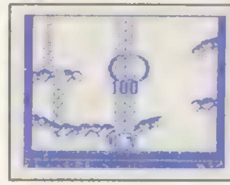
■'91.4.26 ■1人
■拿滋美 ■512K
■接關密碼



解 說

場景由5個塔構成，每個塔又分成16個區域，烏奇可從任一塔進入遊戲，只有過4關，便能到達最終目標一第五塔。攻擊方法則只有幸運球，但根據用頭頂球的方法，攻擊力可分階段增強，此遊戲的關鍵在於擊破幸運球的時機拿捏。

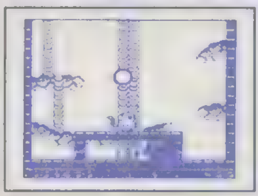
⬇收集6個英文字母吧！可以到紅利區域取得*1UP*的機會哦！



介紹

遊戲的目的甚為簡單，是操縱叫做烏奇的猿猴，利用幸運球，打倒敵人且通過四個寶塔。將頭頂幸運球，使之變大後再擊破以打倒敵人。此種單純的動作，卻是非常高難度的遊戲系統，非常適合GAME BOY遊樂器。

★畫面說明★



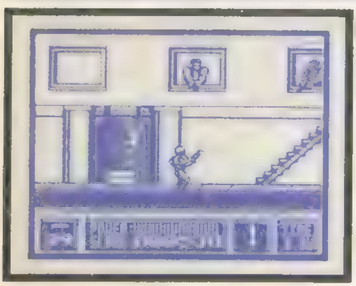
畫面左下方，是現在得點，得點的右邊有英文字母排列，一拿到一個英文字母就會顯示出在畫面上，一旦完成MONKEY的排列，便可進入紅利區域，右下方是主角的殘機數。

■機器戰警

ロボコップ

ACT

■'91.3.1 ■1人
■EPIC新力 ■1M
■———————

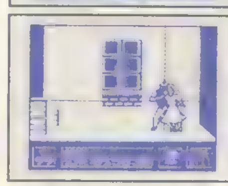


解 說

最初時，只有拿著機關槍及丟手榴彈敵人會出現，一旦停住腳，便會被蜂巢襲擊，讓我們一起斜站著對抗吧！用GAME BOY玩，實在是太難了，操作性雖不壞，但對全部的整合性來說，是更進一步的加深難度了。

⬇總而言之，敵人實在是太多了，比起遊樂場版難度更高了。





⬆用十字對準目標，按*A*或*B*按鈕射擊，一旦射中人質，遊戲便告結束。

介紹

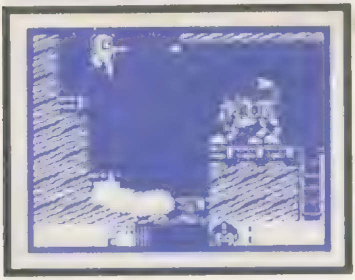
[illegible] GAME BOY，與遊樂場版及家庭器版 [illegible]，使用自動9發 [illegible]

■洛克人世界 II

ロックマンワールド2

ACT

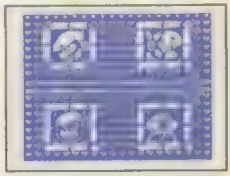
■'91.12.20 ■1人
■卡普空 ■2M
■接關密碼



解說

攻擊頭目的武器在基本上來說，是碎石棒，但在途中還有特殊武器的出現，因是高難度的遊戲，可能在尚未熟悉中便死掉，但卻不會令遊戲者產生厭倦感，個性豐富的頭目在何處使用何種武器的模擬測試，更是其受歡迎的秘密。

↓最初時，從[illegible]個場景中選出一個來，選擇墜落的場景較為簡單。





↑令人懷念的敵人角色，層出不絕，拉修也還健在。

介紹

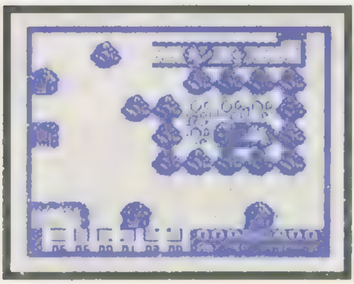
系列第5版，GAME BOY第二炮登場，是遊樂器第2版及第3版的合併傑作，武器是碎石，伙伴拉修也還健在，因爲是合併的作品，上至頭目下至敵人角色，個個都令人懷念，偶而沉浸在回憶裏享樂也不錯哩！

■阿茲米世界 2

アスミッくんワールド2

ACT

■'91.5.24 ■1人
■亞斯米克 ■1M
■接關密碼



解說

作道路的部門，共有6種類。各部門的每個關卡之進入次數被限定，在各部門裏作出通往出口的通路。最後關卡與頭目會合的情況，是利用動作型態戰鬥的。

↓在範圍裏碰到敵人便開始動作轉換，在這裡與其動腦不如靈活用手。





↑因為是迷宮遊戲，愈前進難度便愈高，出現的敵人數量也不斷增加。

介紹

動作生動活潑的迷宮遊戲。遊戲的目標在於把迷了路的[illegible]全帶回村莊，[illegible]作方式與路上襲擊而來的敵人對抗，武器是炸彈、爆破炸彈，令敵人受傷。

■相撲戰士

相撲ファイター

ACT

■ '91.4.26 ■愛馬克斯 ■ ———————

■1人 ■1M



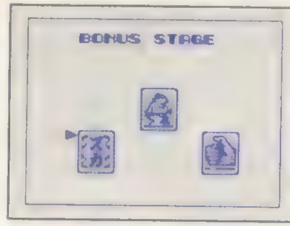
介紹

以相撲爲主角，的動作遊戲，以江戶時代爲舞台遊戲開始，被壞蛋抓走的加代子，主角使用的全體力士的技巧，將陸續出現的敵人，用推、摔等技巧、打倒

解説

每一關卡，各分爲小地區，在最後的4個地區裏，每一區都有首領等候著，如同角色扮演般，根據經驗值的累積，腕、腳、體力等的力量也隨之俱增。在手腕方面有推，摔的技巧，在腳力方面有踢踏的攻擊力也能隨力量提高而昇高。

⬇依照面的不同可以進入紅利區域，勝利的話，便可獲得很多的經驗值哦！



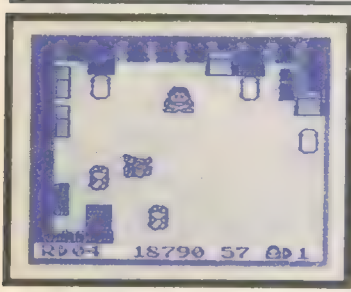
■恐怖茶茶丸

茶マ丸のパニック

ACT

■ '91.4.19 ■休曼 ■ ———————

■4人同時遊戲 ■1人 ■1M



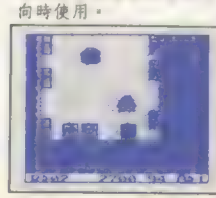
介紹

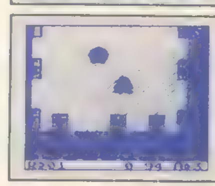
將主角佈施在向石板上，將所有的東西推落入海，使每通過一回合，但黑色的石板是推不動使用的，推也不會倒，錦鯉灰色石板與堤不用力的推擊會倒塌，打倒一片灰色石板可以連帶3塊石板倒塌。在後半部可多用此種技巧。

解説

爲了受詛咒的石塊，主角向著南方被冰包圍的島前進，看到了島上居民被困的情形，勇敢地向操縱石板背後的影子挑起戰爭。通常是一人使用，但如可接通訊電線接續在本體上，最多可以同時4人遊玩，是個稍微帶謎樣的動作遊戲。

⬇黑色石板及岩石即使用身體碰撞也無法倒塌，它是用在不減速而想轉換方向時使用。





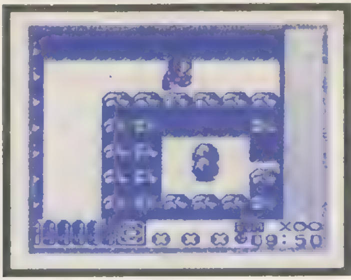
⬆小心敵人的圓頭，稍有閃失便會被打倒。

■轟炸王 2

ボンバーキング

ACT

■ '91.8.30
■ 太陽電子
■ ————
■ 1人
■ 1M



解說

主角的攻擊是射擊及炸彈。射擊是用在打倒敵人而炸彈則有各種不同的活用法。攻擊暫別談，另外尚可使用在道具的尋找及道路的開拓，每面的最後都與有趣的頭目對決。

⬇起初看到這頭目時，有弱不禁風的感覺，但出人意表地他非常的厲害。





⬆盡心盡力打倒首領便能拿到下一關的鑰匙。

介紹

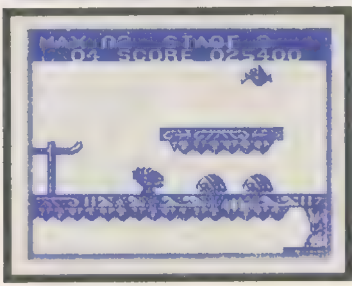
與其說是遊樂器版的續編，不如說是電動玩具的移植來得貼切。與遊樂器版的不同在於炸彈種類的增加，首領的變換及背景構成的變化。全部共有 9 面，31 個地區。在每個場景裏找出被隱藏的鑰匙便過關。

■宇宙歷險

ラブルセイバー

ACT

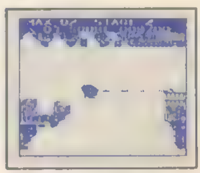
■ '91.5.17
■ 國王唱片
■ ————
■ 1人
■ 1M

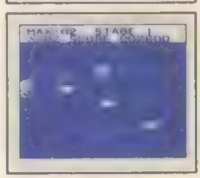


解說

全部有 9 關，最後都有一魔王等著，將魔王打倒後即可過關，全體來說敵人較少，是以閃避陷阱及搜尋戰利品爲重的作品。

⬇即使踏錯踏板，只要有生命線，抓住生命線，就能回到原來的位置。





⬆照片的獅子標記，是無敵道具，無敵道具除此種外，尚有一種。

介紹

科幻接觸式，直或橫的前進型動作遊戲。少女爲了要救出被外星人抓走的哥哥，與機器人馬克思合體爲一。幫助遊戲完成的道具有 6 種類，全部是有助於遊戲者的器具。

■劍豪傳

からくり剣豪傳ムシシロード

ACT

■ '91.4.27 ■1人
■豐萬岱 ■1M
■接關密碼

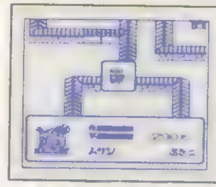


解說

場景分爲武者修行編及武藝選編，全部共有7種以備用一邊躲避宮本的敵人及障礙，一邊與各地方劍道場的劍豪比試。在武藝選編裏，由各地聚集來的劍豪們，以武士動作對打，以爭取勝利以便過關。

⬇在武者修行編裏，尋找可以修行的道場，是主要的目的。





⬆過關不只要戰勝，還得將道具拿到手中。

介紹

將同名的有名卡通遊戲化，遊戲者叫宮本，以日本第一劍豪爲目標，出外修行，對於卡通迷來說是罕見的作品，初期時，有武士動作的感覺，是此遊戲最大的特徵。

■追蹤HQ

タイトーチェイスH.Q

ACT

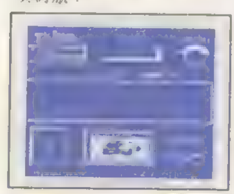
■ '91.1.11 ■1人
■TAITO ■1M
■ ————

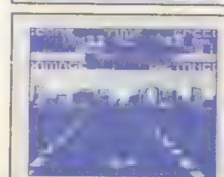


解說

犯人比主角先跑50公里，使用高超的技巧追蹤，由身體碰撞令車子停住。不過即使超過300公里的時速，也沒有速度的快感。

⬇糟糕，從南西那裏有連絡，這次的對手是分屍兇手，真討厭！





⬆奇怪，罪犯會被逃掉嗎？利用加速器來起死回生吧！

介紹

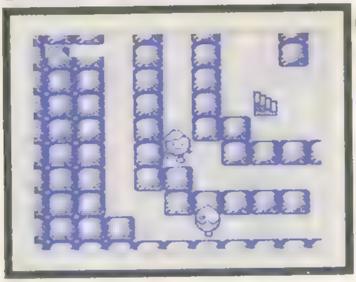
追逐犯人的2人組警車遊戲，敵人是工業間諜或殺人魔王，抓住坐車逃走的犯人是遊戲者的目的，因爲是從遊樂場移植過來的軟體，一方面是考慮到硬體的設備不足，有許多部份已經過更改。

■漢堡作戰

突擊！ばれいしょれず

ACT

■'91.1.25 ■對戰遊戲
■阿特拉斯 ■512K
■接關密碼



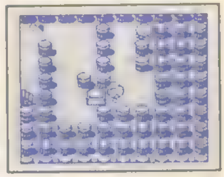
解說

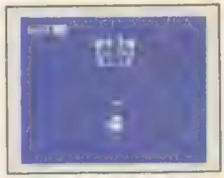
共分 4 個區域。登上塔頂，打倒首領，便過關，一旦打倒敵人便能取得經驗值，而經驗值連續到一定的數量後，便能進級，生命力也會增強。在攻擊方面，有殺傷力強的凱羅。也有精彩的對戰動作哦！

介紹

是為了救出被 K.G 軍團擄走的蕾茄公主，一面打倒出現的敵人，一面往迷宮前進的動作遊戲。[illegible]敵人，HP 也會增加，如果[illegible]出，凱羅等 3 人，更能[illegible]更多花樣，給予敵人攻擊。

↓不解開謎底就無法進入的房間。冷靜下來，仔細想想必能解開。





↑剛開始與首領對戰時，因己方的 *HP* 較少會陷入苦戰。

■超人

ウルトラマン

ACT

■'91.12.29 ■對戰遊戲
■別克 ■1M
■————



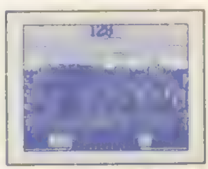
解說

在主畫面上邊按選擇鍵，在按開始鍵，便能進入自由選擇畫面，與遊樂器版的不同在於此遊戲是用開始鍵跳躍，背景音樂採原版曲子。共有 9 個關卡。

介紹

令人懷念的英雄勇姿在 GAME BOY 復甦，新加入的別克，將ウルトラマン（超人）的遊樂器版完全移植入 GAME BOY

↓在開始的關卡裏用前轉及推落岩石的方法，便能打倒敵人，致命武器便使用特殊光線吧！





↑勤加練習急降下踢吧！這對所有的怪獸而言，是最有效的技巧。

■魔法精靈塔魯多

まじかる★タルるートくん

ACT

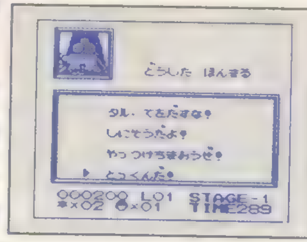
■ '91.6.15　■ 1人
■ 萬岱　■ 1M
■ ———



解說

與角色的可愛程度相反，此遊戲難度頗高。本丸的攻擊雖只有拳擊，殺傷力可不小。而道具更是小到看不到，最令人感到困難的部分，是只要碰到敵人一次便會出差錯。而經驗值的累積更是頗耐人尋味的。

⬇主角一旦出現，一按選擇按鈕，便進入建議選擇畫面。向經驗值累積的修行挑戰看看吧！



介紹

大受歡迎的漫畫，[illegible]卡通人物的動作遊戲，緊接著[illegible]之後的第2代作品，從父親那裏[illegible]古代國家，[illegible]大國的地圖，馬上便出發尋找，在途中慢慢蒐[illegible]都需要タルるート[illegible]。

■SD鋼彈GARMS

SDガンダムGARMSオペレーションガンダム

ACT

■ '91.5.18　■ 對戰遊戲
■ 萬岱　■ 1M
■ ———

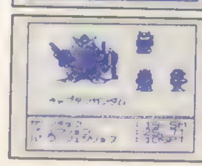


解說

遊戲模式有1P、2P、SD大圖鑑三種。在1P模式下玩家必需率領鋼彈軍團完成各項任務;2P模式下可選擇喜歡的機械人與朋友進行對戰。

⬇SD大圖鑑可供查看各機械人的性能。用來查證這量發軍的資料最再好不過的了。





⬆遊戲中換乘不同的機械人時，選擇最合適於該地形的機型吧！

介紹

SD 鋼彈系列的第一款動作射擊遊戲。每個舞台都有一項作戰任務，任務完成就能過關。在換乘座機時應考慮地形和機械人的性能，這一點也含有模擬的要素。

■屠龍戰記

ドラゴンズ、レア

T A B

■'91.10.25　■1人

■EPIC SONY　■1M

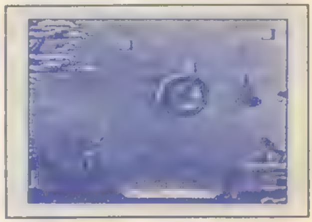
■——————



解　說

敵人一個也沒出現，且完全沒有提升威力的機會。相對地，舞台本身就是一個大機關，這是個純粹享受動作性娛樂的遊戲。但是操作性卻很不理想，難易度也高得離譜而成爲最大的阻礙。

⬇無法以一般方法通過的地方，就利用轉輪．手推車等舞台裡的小道具來輔助前進。



介紹

從美國的個人電腦版移植的動作型遊戲．遊戲的目的是要救出被大魔法師馬德洛抓走的蒂芬妮公主．遊戲的內容主要是閃避陷阱．和過去一邊打倒敵人一邊朝目的前進的動作型遊戲風格略有不同。

■傑克小超人

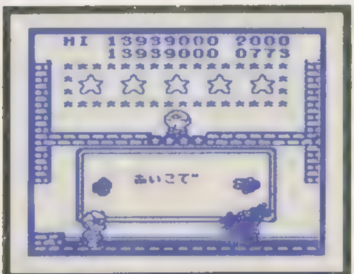
ジャンケンマン

A C T

■'91.12.27　■1人

■美賽亞　■512K

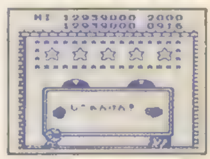
■——————

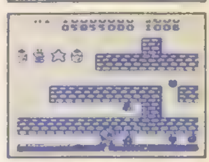


解　說

舞台數總共有5個。要先救誰是玩家的自由。也就是說舞台1至舞台 4可自由選關。遊戲採時間制．在限定時間內從「慢出拳」假面手中救出同伴就能過關了。即使遊戲結束也能無限制地接關哦！

⬇和猜拳仙人較量，勝利的話所剩時間就會增加之類的好事會降臨哦！





⬆有能使時間停止的有利秘寶，也有使時間減少的有害秘"寶"。

介紹

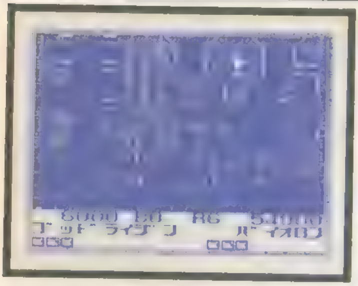
遊戲目的是要救出被「慢出拳」假面抓走的4個同伴，基本上是採橫向捲軸的動作型遊戲。雖說是動作遊戲卻沒有和敵人發生戰鬥。一邊閃避敵人一邊前進，最後和現身的「慢出拳」假面以猜拳模式決定勝負。

■絕對無敵

絕對無敵ライジンオー

TAB

■'91.12.28 ■1人
■湯米 ■2M
■——————

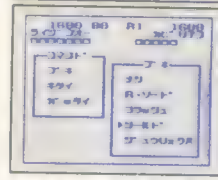


解說

全部由8個舞台構成。每個舞台只一個敵人，以這些敵人爲對手，運用3架座機和3機合體與敵人戰鬥。3架座機合體後有4種武器可使用。還有，必殺技也能運用所以對戰局更有利了！

↓不要馬上合體，儘量利用各座機消耗敵人的體力吧！





↑合體後可運用的武器增加三種，也有兩種必殺技能使用了。

介紹

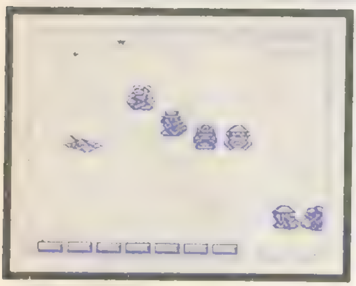
[illegible]頗受歡迎的電視卡通遊戲化的作品。爲了守護地球，小學生們挺身對抗[illegible]團貴克帝國。基本上採橫向捲軸，[illegible]異次元獸進行一對一的決戰。玩者可操控3架坐機及3機合體後的ライジンオー，還有GODライジオ。

■沙羅曼蛇

パロディウスだ！

SHT

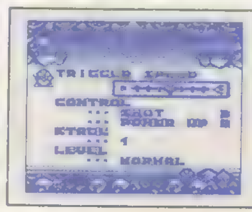
■'91.4.5 ■1人
■柯拿米 ■2M
■——————



解說

全部有8個舞台。基本上是類似「グラディウス」的進行方式。選擇任一機體都不會對遊戲的進行產生影響。親切的設計如便利的系統是最大的賣點。如飛彈連射速度的設定、舞台選擇、難易度設定、攻擊和威力提升鈕的分配以威力提升的方法。威力提升的方式有手控和自動兩種。手控就和往常一樣，而自動則是由電腦判斷並選擇裝備最適當的武器。

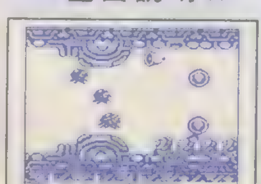
↓設定畫面。可以自由選擇舞台，想玩哪一關馬上就能進行。



介紹

溶合「クォティウス」與「兵蜂」兩款遊戲而パロディ化了。大致上也有劇情，[illegible] POWER UP型射擊遊戲，從4種攻擊模式互異的機體中選擇一架來進行，也會出現兵蜂鈴

★畫面説明★



畫面右下方是特殊武器的剩餘數。其左方是威力提升指示區。左起分別是加速、飛彈、雙發射座、雷射、機能、！？、防護罩。暫停時右下方顯示目前的得分與殘機數。

■宇宙巡航艦

ネメシスII

SHT

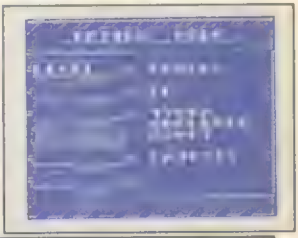
■ '91.8.9　■ 1人
■ 柯拿米　■ 2M
■ ———



解　說

遊戲一開始就被追逐，首先趕緊向行進前方前進並避開隕石吧！玩家一進入洞窟裡行星就馬上消失了。這裡就是舞台的起點。這次每一關都相當漫長，雖說全部有[illegible]個舞台，但是在其他的射擊遊戲中大概可以分成 9 道關卡吧；不過相對地可以無限制接關，且接關後也不會被迫從舞台起點開始。

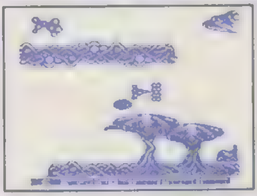
⬇在功能模式中也能設定遊戲等級或是否有連射功能。



介紹

結合名作「グラディウス」的流程，GB 版的「ネメシスII」系列，不是移植的遊戲，而是 GB 獨有的原作版。難易度在本系列中算是最高的。故事在突遭小行星追逐的畫面中展開，每一個舞台都有一個戲劇化的特徵。

★畫面說明★



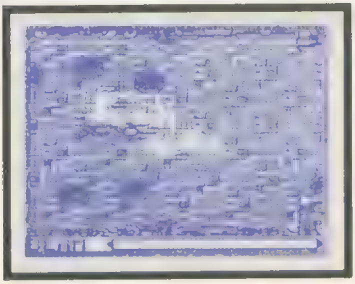
畫面中沒有顯示得分與殘機數，只有在過關或失敗時才會顯示。畫面下方有特殊武器（因所持數量而有不同）與交換用的計量表，左起分別是速度、飛彈、雙發射座、雷射、機能[illegible]。

■異形

R-TYPE

SHT

■ '91.3.19　■ 1人
■ 艾雷姆　■ 1M
■ ———



解　說

可將需要的子機裝置於自機前後方。此時的子機也能發揮防護罩的功能將敵機的飛彈或敵我雙方的衝撞加以吸收。又，子機的釋放或呼叫只要按 A 鈕就能執行，因此在自機難以直接攻擊的地方，可將子機誘導過來，由子機發動攻勢即可。取得秘寶的話就能使用對空、對地、反射等三種雷射；若再次取得同樣的秘寶即提升威力。

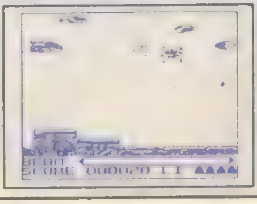
⬇對空雷射相當有威力，但由於只能直射，故可應用的舞台有限。



介紹

大型電玩版非常地熱門，是橫向卷軸的射擊遊戲。駕駛自機“R 9”以打倒拜德帝國為目的。用途廣泛的輔助角色「子機」的設定使戰鬥方式多樣化。由於魔王角色的弱點明確而容易攻略。全部由 6 個舞台構成。

★畫面說明★



畫面下方，BEAM 的長條框是波動砲的能源填充計量表。其下以點數表示目前的得分。右側的「LI」是以圖形表示自機的殘機數，最多可圖示 4 架殘機。

■滑稽坦克

突擊！ポンコツタンク

SHT

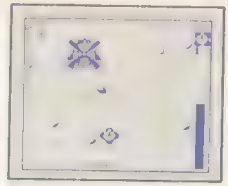
■ '91.1.8
■ HAL研究所
■ ——————
■ 對戰遊戲
■ 1M

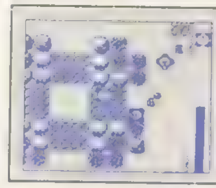


解說

自機的行動快速而敏捷是本遊戲予人的第一印象。再頑強的敵人也能讓玩家稱心如意地解決掉，爽快感超群。不光畫面上的敵人，大部份的障礙物也都能破壞。只要加以活用6種道具就可提升破壞力，那就不是一個「爽」字能形容的了。

↓每個舞台有中頭目及大頭目登場。各以個性化的攻勢直撲而來。





↑4人同時進行的戰鬥模式。看誰是最後存活下來的戰鬥之王。

介紹

和平的村莊突然遭到亞克達共和國的侵攻。村民們從敵國偷來一部戰車，要向戰爭挑戰。然而這輛戰車卻是砲台向右且無法轉動的破車，因此要收集秘寶提升威力同時攻入敵軍陣地。本篇故事中還有4人對戰的模式。

■潛水艦大戰

トーピド・レンジ

SHT

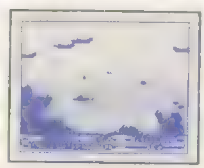
■ '91.4.27
■ 塞塔
■ ——————
■ 1人
■ 1M+64K



解說

一邊查看世界地圖，同時向各國挑戰。在到達敵基地之前只要一接觸在海上漂流的敵艦即進入戰鬥模式。將敵艦全滅就會增加戰力點，便可購買武器。

↓用魚雷攻擊敵人。魚雷數量有限，用完時戰爭就收場。





↑為了達成征服世界的最終目標，必需擊敗其他5個大國。

介紹

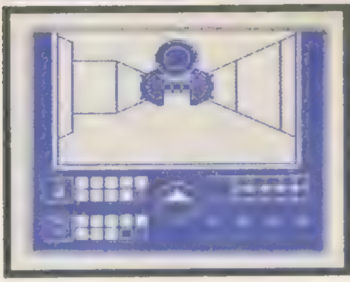
玩家扮演[illegible]國海軍成為潛水艇的艦長，以占領敵國為遊戲目的。戰鬥的對象有潛水艇、巡洋艦、戰艦、航空母艦和基地5種，各自有不同的戰鬥方式，是樂趣十足的射擊遊戲。可從6個國家中選出自國。

■迷屋大作戰

ライサンダー

SHT

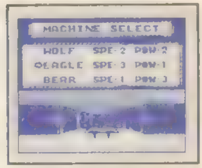
■'91.2.8
■日本物產
■接關密碼
■對戰遊戲
■1M

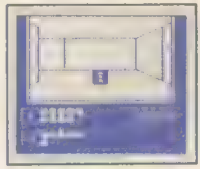


解說

遊戲內容是將放在每一關某個角落裡的 4 個控制零件收集起來，或者只要將敵人全滅即可。可從 3 種能力不同的機型中選擇喜歡的作爲自機。

⬇機型有偏重速度、偏重攻擊和平均型三種。





⬆秘寶共有 8 種。有恢復血量，也有能以特殊彈攻擊的秘寶哦！

介紹

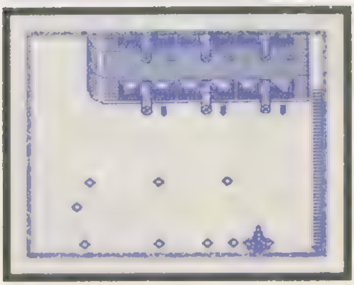
遊戲目的是要將母電腦修復以停止故障的警備機械人。以 3D 迷宮做爲舞台的動作射擊遊戲，與朋友對戰互相爭奪關鍵秘寶也很有意思哦！

■連射戰機

ヴァトルギウス

SHT

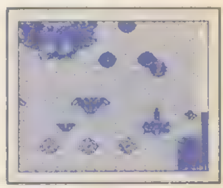
■'91.7.12
■I.G.S
■———
■1人
■1M



解說

舞台數共有 5 個。每一關的最後都有一個巨大的頭目在等候著。敵人會從地面和空中攻擊，因此在切換兩階段的高度時也同時將地面和空中的敵人加以擊破吧！擊毀地面上的敵人就會出現三種提升威力的秘寶哦！

⬇秘寶的種類有三種。有提升速度、提升威力等。





⬆舞台 2 以後可以自由選擇座機。攻擊方式有前、橫向、後三種。

介紹

導入高低差的概念，是一款縱向捲軸的射擊遊戲。有攻擊方式互異的三機種可選，將不斷出現的敵人各個擊破。遊戲內容單純，難易度略高，但是自機的損傷以血量制計算，因此能巧妙地平衡。

■直昇機救難II

チョップリフターII

■'91.6.21	■1人
■勝利音產	■1M
■接關密碼	



介紹

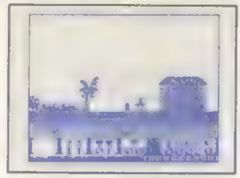
駕駛直升機拯救同伴的射擊遊戲。基本上採橫向卷軸，但是在洞窟中也能上下移動，沒有強制捲軸。由於掠過雲和山也會受到大傷害，因此需要細心的操作技術才行。將隱藏在四處的同伴們用直升機載回來吧。

解說

類似直昇機，可以在空中停留也可以倒退飛行。配合直昇機所朝的方向射出的飛彈與投擲的炸彈，兩者巧妙地運用是訣竅所在。若攻擊我方同伴，同伴的人數會大量減少，要注意。只要救出規定的人數就能過關。

↑一邊飛行一邊射擊的話可以擊中斜下的敵人。



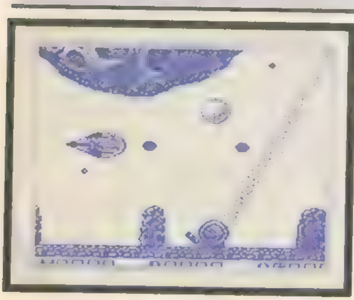


↑為了搭載同伴，必需找尋平坦的地點降落。

■太空戰鬥機

サーガイア

■'91.12.13	■1人
■泰德	■1M
■ ――――	



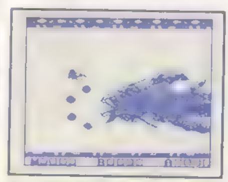
介紹

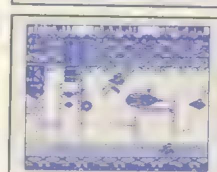
被移植到各式機種的橫向卷軸射擊遊戲「ダライアス」的GB版。除了一般舞台之外還有魔王舞台，作了GB專用的改編。過關後沒有路線選擇，魔王角色與圖形描繪得很精緻。全部有8個舞台。

解說

基本上和「ダライアス」大致相同。每一關最後會有很面熟的巨大魚型戰艦登場。在原作中的魔王舞台裡強力魔王再度登場。由於自機變大了，射擊目標也較大，且和魔王的距離接近，因此儘量向畫面左邊靠比較好。

↓每次都會碰面的大魔王。攻擊方法一點也沒變。





↑通道兩側有固定著的敵人且通路又狹窄，因此防護罩是必需品。

■空戰之星

エアロスター

S H T

■'91.6.30 ■1人
■大東海 ■1M
■———



解說

縱向卷軸的射擊遊戲。提升威力的秘寶有 5 種，非常豐富。地面加上空中的敵人種類有50種以上。秘寶的使用效果不錯，能夠很順利地攻擊與防禦。

↓能享受強勁而華麗的攻擊。雖是 GB 主機，巨大的魔王也充滿了迫力。





↑敵人的攻勢怎麼閃也沒完沒了，最好以跳躍的方式避開。但是燃料會減少，要注意。

介紹

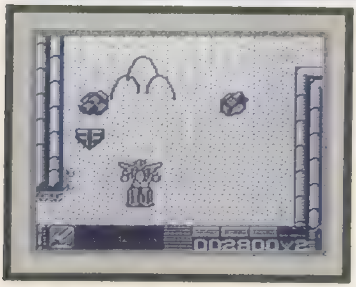
遊戲的舞台發生在西曆 2807 年。不知爲何我方戰鬥機卻在跑道上跑。按 B 鈕才能稍微地跳躍飛行，有點奇怪。掉落海中也會陣亡。共有 7 個舞台，每關最後都有頭目登場。

■太陽勇者

太陽の勇者ファイバードGB

S H T

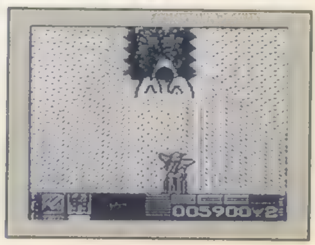
■'91.12.20 ■1人
■艾雷姆 ■1M
■———



解說

以電視卡通的主角爲角色，是「戰場之狼」型態的射擊遊戲。遊戲分成 5 章，按照故事情節進行。取得秘寶可提升威力，並且有三種武器可使用。與飛機合體進行攻擊的情形也有。

↓這款遊戲可以累積力量再攻擊（類似集氣）。雖不能連射，但效果顯著，對魔王角色挺有效的。打倒魔獸！

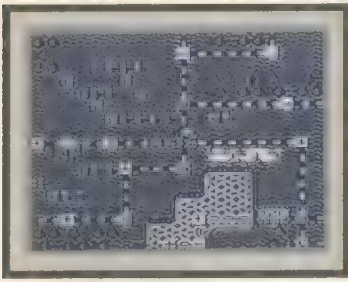


介紹

這是機械人一邊走一邊無限制地連射的射擊遊戲。順著故事情節進行 5 個舞台的攻略。遊戲中隨時插入動畫中的片段畫面，而提高了玩家的興奮度。隨著自機移動才捲動畫面，這一點是動作類遊戲的型態。

■超級桃太郎電鐵
スーパー桃太郎電鐵

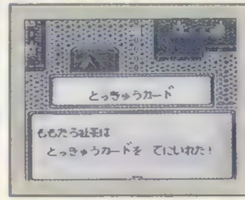
T A B
■'91.3.8
■哈德森
■電池記憶
■對戰遊戲
■2M



解說

接上 4 人用的通信介面盒就能進行 4 人對戰。遊戲年數從最低 5 年到最高 99 年，玩家對電腦的雙人競賽等等共有12種遊戲模式可選擇。A、B、開始鈕、選擇鈕同時按的 GB 重開機技無法使用。若不儘早到達目的地就會慘遭貧窮之神纏身，而發生一連串的壞事。記錄的部份，即使玩家不作設定，也會每個月自動執行。

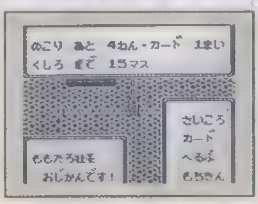
⬇目的地若是遊戲的起點，在任一人到達後立刻以亂數決定另一目的地。熟悉鐵路網是通往優勝的快速之道。



介紹

在任天堂與 PC 版得到好評的遊戲 GB 化。遊戲以日本全國為舞台，擲骰子周遊全國各地，以成為大富翁為目標。最先到達目的地的人可以得到一大筆錢，進而購買物品增加資產。

★畫面說明★



畫面上方是資料，顯示剩餘年數、所持卡片數、到目的地的距離。右下方是指令，有擲骰子、選卡片的機能。左下方是訊息，指示遊戲的進行。在畫面中央的是棋子。

■橫斷美國 2
アメリカ横断ウルトラクイズ2

T A B
■'91.12.20
■湯米
■接關密碼
■1人
■2M



解說

一共有1200道問題。不是簡單幼稚的問答，而是連電視也甘拜下風的正統派傑作。若不能通過問答就不會出現密碼，因此必需一口氣連闖 3 關。尤其是一開始的是非題連一題也不能答錯，真是嚴苛。不過題目不會很多，多做幾次就能記起來了吧！舞台 4 以後就可以自由選擇，從拿手的舞台開始解決比較好。通過全部14道關卡就進行紐約大決戰。

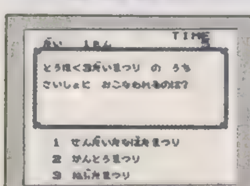
⬇還好不用等一整年的時間。GB 的特性就是一個人玩，用來消磨時間也能玩得發燒。



介紹

將大受歡迎的益智問答節目遊戲化的第二彈。舞台是從遊戲巨蛋的預賽到紐約的決賽，不僅是回答問題，每關都還包含了動作性的綜合娛樂遊戲。'91 年度起的節目主持人「JUST MEE「福澤」獨特的台詞再度呈現於遊戲之中。

★畫面說明★



不同的舞台就有各種不同的畫面，但大多數是 3 選 1 的選擇題或是非題。左上方標示第幾道題目，右上則是剩餘的時間，中央是問題，下方是選擇答案，是非題的話則選擇○或×。

大富豪

モノポリー

T A B

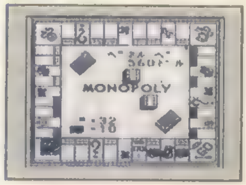
- '91.12.20
- 湯米
- ———
- 4人 · 對戰遊戲
- 2M



解説

遊戲人數可從兩人到四人，即使一開始由電腦扮演的玩家，中途也能由人來接手。數字計算或交易金額的決算皆由電腦來執行，非常便利。擲兩粒骰子，以順時針方向繞行。如果擲出同點數，可以再擲一次。大量買下所有的土地和公司，比賽如何增加財產。中途資金用玩且沒有土地和公司時就宣佈破產結束遊戲。

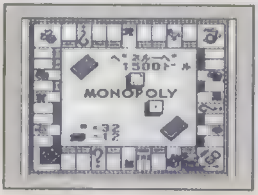
↓擲出同點數時，骰子會閃爍。如果連續三次都擲出同點數，就得乖乖進監牢。



介紹

這是一款一人玩也能輕易進行的桌上型遊戲。雖然面積較小但棋盤的格數和實物相同，規則比較簡單，所以新手也能馬上記牢。電腦方的玩家可從8個充滿個性的人物中選出來。與他人之間的交易是決定勝負的手段。

★畫面説明★



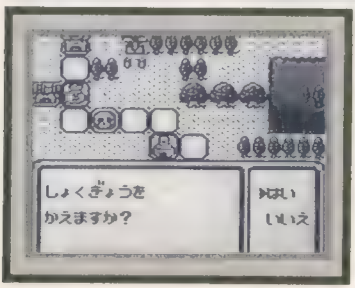
本款遊戲的畫面是縮小的畫面。要知道詳細的資產狀況必需呼叫指令。關於公家的會標上記號。右上是目前的玩家與現金。左下是剩餘的房屋數與飯店數量。

人生遊戲傳説

人生ゲーム傳説

T A B

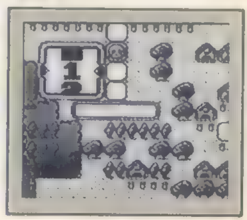
- '91.6.28
- 達卡拉
- ———
- 4人 · 對戰
- 1M



解説

人類和電腦間的競爭。輪流轉動輪盤，拚命地賺錢。所持金額的多寡比抵達終點時的名次來得重要，因此踏實地向前進比較能得到好結果。遊戲初期每個人都是冒險家，可以在途中的訓練所轉職。轉職後能學得技能，也能獲得較多的金額，又，途中到各式商店裡停留，因為只要金額足夠，在任一家商店購買商品對抵達終點之前的精算較為有利。

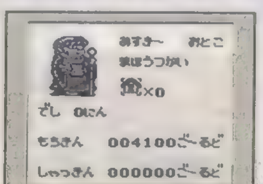
↓輪盤的數字從1到10。儘量緩慢地前進比較容易累積金錢。



介紹

陸官團棋盤遊戲的不朽名作「遊戲人生」首次搬上電玩，只是舞台變成虛幻世界。對統治國家感到厭倦的國王宣布要將王位讓給國內最會賺錢的人。被此宣告吸引的人們集合在一起，以入主王城為目標。這是個成功的故事。

★畫面説明★



自己的回合結束後就會顯示目前的狀況。從上起分別是玩家的名字、性別、職業、土地數、門徒數、所持金額、貸款順序。又，選擇的職業與性別吻合的圖形也會顯示在左上方。

■柏青哥俱樂部

パチンコ西遊記

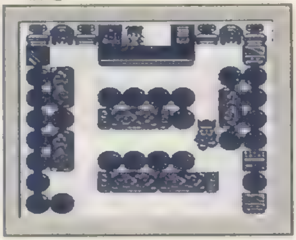
TAB
■'91.12.13
■日本椰子
■接關密碼
■1人
■1M



解說

舞台至第四幕，首先應攻擊監禁悟空的彈珠檯，救出悟空。但是，因為不清楚悟空被囚禁於何處，所以每一個球檯應須試打。彈珠的最初數目設定為一百粒，中途可自由換檯。以賺得的彈珠分數將如數轉至該檯。不過，若遊戲結束則彈珠數量將回歸至原設定數值。本遊戲採用最新機種的彈珠檯亦是此遊戲的魅力之一。

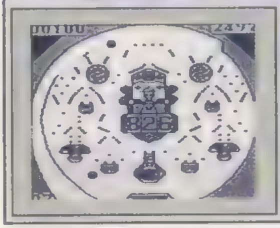
⬇畫面裏有許多如圖所示的彈珠檯，慎選！



介紹

此柏青哥遊戲是日本椰子公司的拿手系列遊戲之一。在上回遊戲大顯身手的悟空因惹釋迦牟尼生氣而被關在柏青哥彈珠檯裏，所以唐三藏因而前來救助，本遊戲是附有角色扮演的遊戲。對手就是牛魔王。只要徹底地擊敗被咀咒的彈珠檯，就能開啓通往天竺的康莊大道。

★畫面説明★

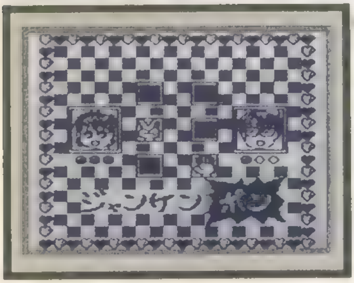


畫面左上的數字是目前擁有的彈珠數目。轉檯依然有效，但是結束遊戲之後會回歸至一百。右上的數字是結束前剩餘的珠數。左下的數字表示是幾號檯。

■猜拳大賽

きんぎょ注意報!!

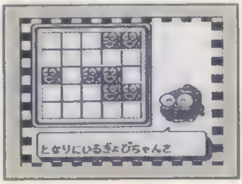
TAB
■'91.12.14
■優達卡
■接關密碼
■1人
■1M



解說

為了要將規定數量的郵票弄到手，走遍二層樓高的校舍。寫在郵票卡片的數字是與在學校大門口所見到全校校地圖上的各個教室號碼相對應。站在教室門前按玫鍵的上，就能進入教室，開始迷你遊戲。另外，若撞到行走於走廊的角色時，開始猜拳遊戲。但是，一撞到動物角色，體力會減退。

⬇以猜謎和考驗反射神經為主的遊戲很多，然而本遊戲是唯一重視思考的遊戲。愛挑戰幾次皆可，加油！



介紹

本遊戲是以鄉下新國中舉辦的集郵大賽為主題的桌上型遊戲。其中有神經衰弱、划拳遊戲、占卜遊戲等八種之多的迷你遊戲。運用賓果遊戲的要領去填集郵册，填完一行後可拿到校長室去交換點數。

★畫面説明★



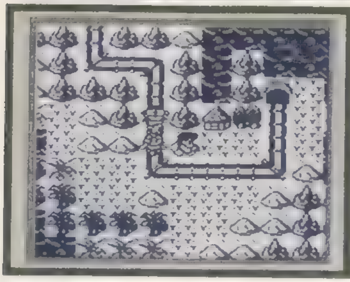
在校內走廊移動的畫面，左上的圖表顯示出的體力，一降為零，圖表會被削減，必須到保健室休息。在右邊的是加分遊戲用的道具和炒麵麵包。

■叢林戰記

ジャングルウォーズ

RPG

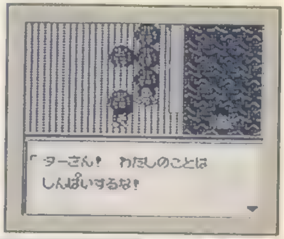
■'91.6.21 ■1人
■記憶電池 ■2M
■——————



解說

敵方是掌控著野生動物，懷有征服廣大叢林的野心的邪惡的「違禁獵殺組織集團」。敵方的性格有如動物一般，當他們被您打敗之後，便會夾著尾巴逃回叢林去。最具特色的是猴子「サスケ」，由於牠只是一隻猴子，因此在臨危之際往往只會跪地求饒，任人宰割而已。而且，我們無法得知牠們下一步會怎麼動作，自然加深了遊戲時的緊張感。

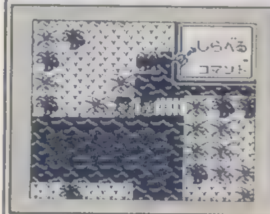
⬇森林之王中了「亞皮尼・哥特」所設下的陷阱，被擄走了。



介紹

這是屬於鳥瞰式的「指令輸入RPG」。主要的目的是將森林之王パパ從不肖的獵殺組織手中救出來，還給叢林和平的過程。「サスケ」和會施魔法的「米奥」聯手，從森林來到城市之中，展開一連串的冒險。

★畫面說明★



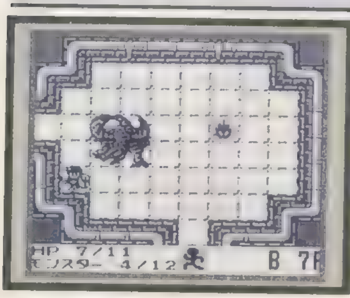
作戰場上方的A按鈕開啟後，會出現指令視窗。其基本的指令有「離開」、「調査」及「命令」三種。通常，魔王也會被設定爲輔助指令。

■冒險之王

カーブノア

RPG

■'91.4.19 ■1人
■科拿米 ■1M
■記憶電池



解說

您所要破關的條件稱做 quest，總共有4種。quest(1)規定您必須要打倒的妖怪數目。quest(2)規定所須的金額。quest(3)則是歐姆。quest(4)是救出妖精。過關條件就是您必須滿足以上4個quest。在戰鬥場中所有的障礙都是採用隨機抽取，因此下一次挑戰時，便不能使用同一種攻擊策略。遊戲中有Ⅲ種攻略手法，最多可供使用的有八項。

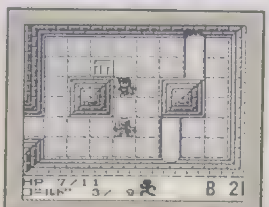
⬇當您滿足了任何一個quest，就會轉變成安全之狀態。然後再繼續選擇下一關，接受挑戰。



介紹

本軟體所採用的是鳥瞰式視圖法，對玩家來說，可以做爲冒險的牛刀小試。其主要的目的是要取得「克魯茲」村周邊的四個地底迷宮的稱霸權。進而擁有「冒險者」之稱號。這四個迷宮內各自有其破關的條件，與其說是RPG，倒不如說更像是SLG呢！

★畫面說明★



主要畫面之左側顯示出您現在位於之樓層。左側上端是您的HP，而在這下方則是此階段的破關目標，以及您所突破的關數。

■魔界塔士3

サ・ガ3

R P G

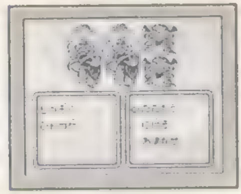
■'91.12.13　■1人
■史克威爾　■2M
■記憶電池



解說

此遊戲與以往一系列的軟體不同，在戰鬥時可選擇指令。程度是事先設好的，因此在過關時不必太過擔心。而且怪物的變身系統也經過改良，因此每一個怪物在吃了肉之後，就會馬上變身。除了會化身為可怕的妖怪之外，還會化身為半獸半人、改造人、機器人等。其力量不會因此而變弱，反而還能配合程度來變身呢！本故事是沿襲一個脈絡設計而成的短篇故事。

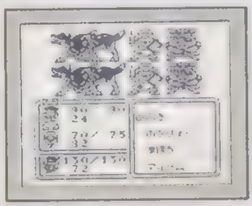
⬇這裡所出現的怪獸，即使是同一種類，也不會加以省略。全部由圖形表示。和「FF」是一樣的。



介紹

本軟體是一直以來廣受歡迎的一系列作品之最後一部。故事中的主角也就是被另一空間的神祉所控制，且將要滅絕的未來小子。他們將跨越過去、現在及未來，試圖改變世界的前途。為了達到這個目的，必須先集合所有的這是由前作改良而來，成為普遍化的指令選取之 RPG。

★畫面說明★



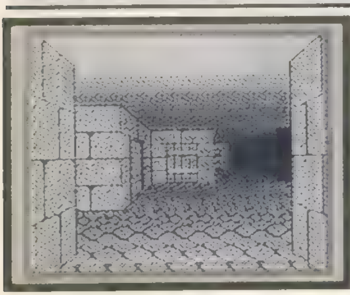
當您輸入「戰鬥指令」後，右視窗會告訴您該使用何種武器；左視窗會告訴您該與誰戰鬥。上端即為出現的怪獸，而攻擊對象可配合游標（滑鼠），在圖表中選擇作戰。

■辟邪除妖外傳

ウィザードリー・外傳 I

R P G

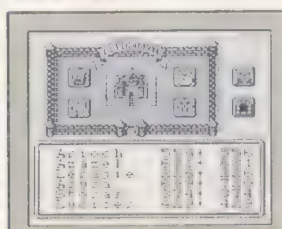
■'91.10.1　■1人
■亞斯基　■2M
■記憶電池



解說

作為舞台的地方，有室外、地下六層，以及室內，地下六層樓，總計有12層樓。您可以以地面的城市為據點，做探索遊戲。本軟體是採取六人群體的形式，甚至 20 人也能共同競賽。當您打倒勁敵，累積一定的經驗值後，能在地面上的旅館停留的話，便能過關。在戰鬥系統中，還另外追加了前衛與後衛等概念，以及武器的射定距離，其難度將更高於任天堂版三部作。在使咒語的效果更加視覺化上面，加了視覺效果。

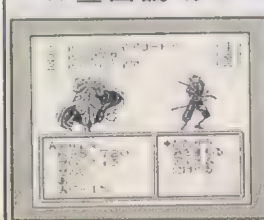
⬇這裡有「利魯加城」的圖示，您可以選擇特定之符號，來決定您所要前往的地方。



介紹

本軟體[illegible]為一直以來愛用本系列的玩家們所推出的新版，但這不是縮版，而是原版作品。故事是在敘述一位叫做「索絲」的姊姊失蹤，老師「[illegible]羅森」的始亂終棄，降臨在「利魯加城」的女王「艾拉絲」身上的種種災難，並以查明這些不可思議之怪現象為主要目的。是個 3D 立體競賽遊戲。

★畫面說明★



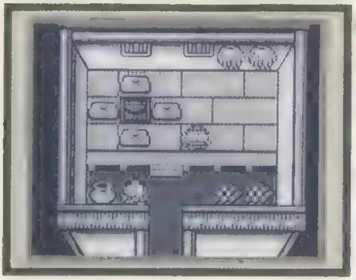
在畫面上半部所顯示的是地圖上名稱。出現次數標示於旁。畫面中央顯示了地方之裝備。而左下框則表示處於備戰狀態的戰鬥者之各種狀況。右邊則是戰鬥指令。根據戰鬥者的職業，所使用之指令也有所不同。

■桃太郎傳説外傳

桃太郎傳説外傳

RPG

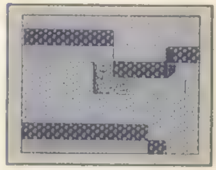
■ '91.12.26　■1人
■哈德森　■2M
■記憶電池



解説

在此，將故事的三個章節中的玩法，簡要地先説明一下。「窮鬼傳説」：是將敵人的金銀財寶盜走，再將敵人好好教訓一番。「母夜叉傳説」：是從五位候補的成員中選出兩位，再進行比賽。所採取的是「群賽」的形式。隨著人物的自由組合，其性格也各異。而「浦島傳説」則是和小狸貓變成好朋友的故事，雖然如此，最後真正的敵人卻又是小狸貓，儼然是好朋友的狸貓，卻不斷地攻擊者浦島。此三個遊戲的時間大約都在十五分鐘左右，所以無論您從任何一關玩起，卻相當輕鬆有趣。

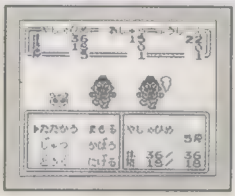
⬇「母夜叉傳説」以全畫面做舞台，可有許多伙伴出現。



介紹

本軟體是集結了「桃太郎」系列的配角、窮鬼、母夜叉及浦島等主角為經緯的組合式RPG軟體，只不過這次是三個主要人物將不借助桃太郎之力，要以自己的實力在各個村莊中大顯身手，這個短篇故事，無論從情節或是其組織來看，都是獨力完成的傑作，實在是一部以描寫「桃太郎外傳」為背景之不可多得的作品。

★畫面説明★



全遊戲中共通戰鬥畫面，上方之框格為主人公之體力、技力、段數，左側之框格為指令格右側之框格則為各角色所持有之魔法數。

■明日之翼

レジェンド（明日への翼）

RPG

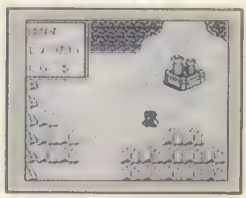
■ '91.5.31　■1人
■克斯特　■1M
■記憶電池



解説

這個遊戲之中，有四個對手將在大約一百五十個畫面單位大的範圍內，進行冒險活動。還有 20 個城池及 7 個立體畫面，讓您有如置身於真實的廣大世界中。其基本的系統中，具備了更加普遍化的簡易「ドラクエ」（勇者鬥惡龍）咒術法，雖然只有 27 種，但對玩家的需求來説，也算是上應有盡有了。為了您，我們亦將畫面經過處理，使您的眼睛不致過度疲勞。畢竟，加快過關的速度才是重要的。

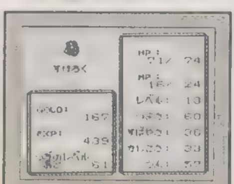
⬇剛開始的時候，也許還沒有足夠的錢，買齊裝備。請您務必加把勁，在還沒走遠時，趕緊過關為要！



介紹

本軟體採取的是傳統的指令輸入系統。是將以前的世界傳奇呈現在舞台上的夢幻 RPG，記錄了神為了帶領黑夜籠罩的地球通往和平之道，而流傳下來的四個真理。諸如「疾病啊！痊癒吧！」等等咒語的名稱，都是直接地採用。其特色就是操作簡便。

★畫面説明★



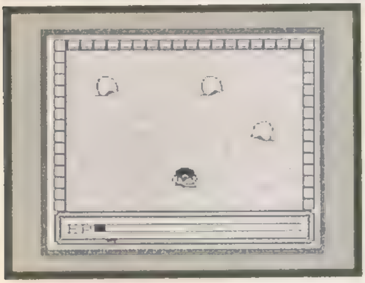
左上為所持金額，經驗值之合計，以及進階所需經驗值之表示，右側則為角色之 HP、MP 程度、攻擊力、速度、聰明度和運氣。

■茶々丸冒險記 3

茶々丸冒險記 3 アビスの塔

RPG

■ 1991.8.2
■ 休斐
■ 記憶電池
■ 1人
■ 1M

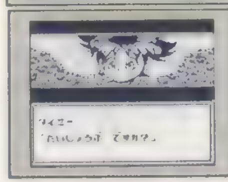


解說

這個塔相當的寬闊、從地下 25 層到耶諾諾夫魔王的居住地爲止是全部連接著的。樓屋內到處都是怪獸、只要一碰面就會馬上進入戰鬥畫面。乍看之下、雖然容易、簡單、但是一旦從後面受到攻擊的話便會因這巨大損害而昏眩、眼花。迷宮內陷阱又能嚐試、體驗到、是屬於較高難度的一種遊戲。

↓田野、農地內的稻哄可用「跳」的方式來避開。在跳開的途中改變對手攻擊方向是相當重要技巧。





↑序幕是可愛的卡通畫面。肚子空空的、動也動不了的時候、被伐木工人的一家給拯救了。

介紹

主人翁的茶々丸、在塔裡漸漸往上爬。只用一把劍來旋轉攻擊。是簡單的動作角色扮演。塔的上層住著耶諾諾夫魔王。附近的人們是以阻擇魔王的成敗爲目的。各式各樣、煩瑣的武器裝備和體力的恢復、買入東西等等都被簡化了、純粹屬於動作遊戲的玩樂。

■沙多傳説

ザードの傳説

RPG

■ 1991.10.18
■ 大東海
■ 記憶電池
■ 1人
■ 1M

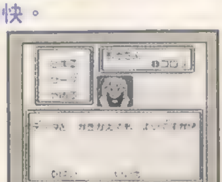


解說

角色生動的扮演、用心演出是角色決定的重點。突擊員全部用圖解、畫面表示、戰鬥中將怪獸一打倒、斷末魔的嘶叫就上揚。然後、地圖非常的大、到 256 面也是地圖。各式各樣出乎意料的新發明也陸續的發生。由於能力值上升非常的快、進展速度很快。

↓劍是戰鬥的指令。選定之後攻擊哪一個敵人的指定也是用圖解、畫面來表示。





←旅館內可回復體力是一定的。也附有儲存的功能。不斷的儲存是清除障礙的捷徑。

介紹

這個世界到處充滿了怪獸、魔物的氾濫而陷入一片混亂。奇古的王子爲了探求、找出此原因而踏出旅程。怎知道混亂的原因好像和哥哥古度魯夫有所牽連。遊戲的組織是正統的角扮演。旅途的途中尋找志同道合的同伴、向大罪惡邁進。主人翁於遊戲的中途結了婚、然後他們的子女們加入這場剷平惡魔爭鬥。

■時空戰記

時空戰記ムー

RPG

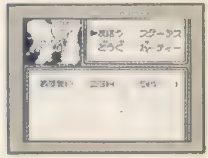
■ 1991.9.13　■ 1人
■ 哈德森　■ 2M
■ 記憶電池



解說

像蒙太奇照片的作成一樣、做成主人翁。依照所選的臉部配件而性格會有所改變。可用全部的地圖將現在所在位置做調查、及看已解放之地區。白色代表解放地區。而被佔領區用黑色表示。

↓在軍隊兵營的畫裡可知道部份區域的現狀。魔法及各式的道具也可使用。





←地區領袖們、大部份是潛藏於（地下城市）。打倒了領袖所得到的情報也將增加。

介紹

有一個被稱做「moon」的大陸時期的故事。各個地域以推翻領袖和從魔王那使村落、街道獲得解放為目的。基本的（動作）型 RPG。同時、也採用了複數的部份功能可操作的通信方式和部份型組織。

■阿蕾莎Ⅱ

アレサII

RPG

■ 1991.9.27　■ 1人
■ 耶諾曼　■ 2M+64K
■ 記憶電池



解說

基本上是分做 3 個人的部份。但是依照故事內容、部份編成內容將有所不同。依照性格、特質、操縱者可加入部份想加入的同伴。這次比第 1 集就是之前的作品在街道和（謎宮）的外形上相比都變得比較。建築物的分配位置及迷宮的形狀都變了。

↓和敵方戰鬥時受了太多及過量的損害的話、防禦工具會完全壞掉。所以耐久的殘餘量必需一直注意著。



介紹

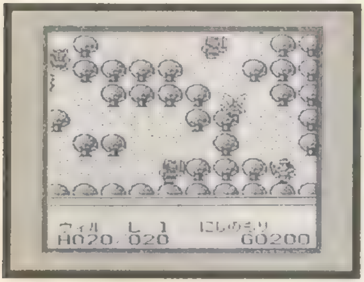
推翻惡魔的首領哈瓦特後、愛莉王國再度的獲得和平。但是、和平的日子卻不長久……。以目前集開始、數年後的愛莉王國作為舞台。被認為再度復活的哈瓦的真相阻止是此次的目的。前集的內容不知道、或不清楚只要在看過開場的序幕故事便能一同享有這份遊戲的樂趣。

■傳說之劍

ナイトクエスト

RPG

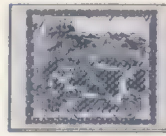
■ 1991.9.13
■ TAITO
■ 接關密碼
■ 1人
■ 1M

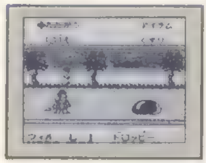


解說

在原野上敵人的姿態能看到所以能避開戰鬥。戰鬥的攻擊方式有 4 種的選擇方法。如果攻擊敵人弱點的話、將能給敵方一個大大的打擊及損傷。細微的位置將被排除開來。

↓開始鍵按下後可顯示出全體的地圖。有「盾」的地方表示現在所在地。哥布琳王在右上的洞窟裡。





←攻擊方法有慧星劍、閃光劍、轟雷劍、及飛翔劍。想知道敵人的弱點除了戰鬥之後記下來別無他法。

介紹

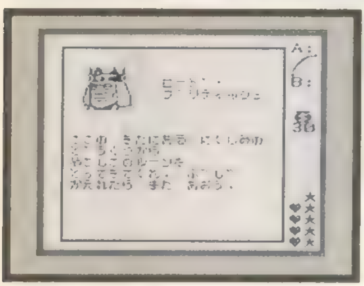
這是一個關於少年威魯在夜晚來臨時、做著冒險夢的故事。冒險的舞台被區分成 4 大部份。原野場面是屬於 A.RPG 。戰鬥是屬於指令入力型 RPG 。每清除一項指令時由國王那獲知下一個目的的命令的方案而展開行動。

■創世紀

ウルティマ失われたリーン

RPG

■ 1991.12.14
■ PONY
■ 記憶電池
■ 2人·對戰遊戲
■ 1M



解說

可能是因爲動作要素較強、在角色扮演方面附有珍貴、少見的 3 階段難易度的設定。把目的爲主的（ROON）找出時、強度、智能、靈敏性的地位將升高。可（2人）同時對打。8個（ROON）先收集到的就算勝利是這個遊戲的規則。

↓在這、推薦依歐羅。因為他除了在弓箭、及飛的道具上靈使用、還具備速度快。讓他附上劍的這項裝備的話、就是也能直接攻擊的佼佼者了。



介紹

以奪回被惡魔騎士團黑騎士所奪取之「8個 ROON」爲目的、每個 ROON 均藏在於布里塔尼亞的八個洞窟中、爲一 A · RPG 遊戲。系統爲由 4 個角色當中選出一人戰。

■少年亞奇貝

少年アシベ ゆうえんちパニック

RPG

■ 1991.9.27
■ 塔卡拉
■ 接關密碼

■ 1人
■ 1M



解說

遊樂園內被分爲5大區、獨立的故事。有10人的同伴們各自在不同區內登場。持有創新的特別攻擊法。就像是亞奇貝是聲音特大、佩佩是英語等等、算是原作的印象等東西。小芝麻是不攻擊的、是損傷回復的專門家。

↓四周的4個區域中、從其中的任何一個開始清除都是可以的。最後再攻略中心點的城堡。





←小芝麻的表情取代了HP。能接受4次的損害。使用小芝麻的指令來回復體力。

介紹

受歡迎的漫畫、卡通被做成掌上型電玩，亞奇貝的祖父（外公）作了一個巨大的遊樂園。在遊樂園所舉辦的尋寶大會中以優取勝利爲目的。派對參加的有亞奇貝和小芝麻、及同伴2人。同伴可依故事需要而加入替換。戰鬥內容也簡單化、一定的水準及GP也不需要。所受到損傷依畫面的表情就可以看得出來。

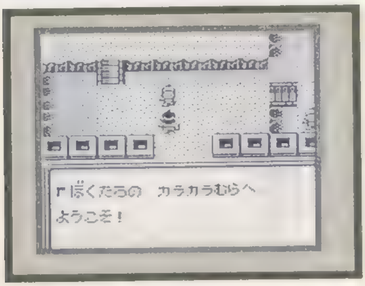
■超級中國人2

スーパーチャイニーズランド2 宇宙大冒険

RPG

■ 1991.11.29
■ 布廉文化
■ 接關密碼

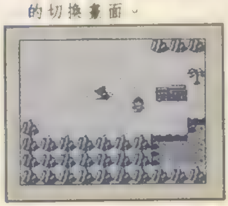
■ 2人・對戰遊戲
■ 1M

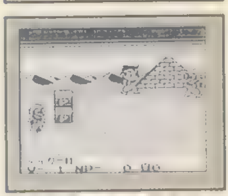


解說

以向下看的畫面、繼續著旅程、和敵人相遇時可切換畫面。在戰鬥畫面中加了橫向轉軸及直向轉軸也是之前所沒有的。和領袖之間的戰鬥是以指令員的選擇方式。主人翁是忍者的原故、所以也能使用忍術。這次呢、是以宇宙爲舞台。創新的乘座物也多數登場。

↓動作篇的角色扮演在畫面一直不易看到敵人的。和「勇者鬥惡龍」同樣、可快速的切換畫面。





↑除了踢打和用拳猛打之外、多數的按鍵一起操作能使出各式各樣的花招也能在牆壁及天花板中飛簷走

介紹

和任天堂一樣的系列畫面。是任天堂的『超級中國3』的連續編的動作版之角色扮演。從超級中國城到馬爾科波羅星團的旅途中、傑克和龍被不知名人給偷襲了。在迫降的桑杜惑星的沙漠裡。爲了找出不佑名的偷襲者而出發。

■三毛貓

三毛猫ホームズの騎士道

ADV

■ 1991.2.15　■ 1人
■ 亞斯克講談社　■ 1M
■ 記憶電池



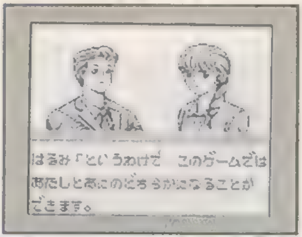
介紹

這是一個把由赤川次郎所故之同名的暢銷小說給遊戲化的電玩。是掌上型電玩首次以冒險爲主的遊戲。以3年前沒有解決的事件爲開端、然後被害者的親戚及嫌疑犯人們被一個一個的殺死。片山刑事和他的妹妹晴美及三毛貓福爾摩斯聯手調查此案件。

解說

操縱者以片山義太郎刑事或晴美的兩人中的一人來做爲行動時的代表人物。依照畫面性格特質的切換是屬於『新・鬼ケ島』型。遊戲的內容呢、並非是解開謎底而已、而是像看小說般的進行著、沒有停頓的。三毛貓雖然是隻貓、而不會說話、但是只要稍爲主意一下的話、便能發現、查覺到它的行動、所以要常常預先準備注意好、這是完成解決的方法及捷徑。同樣的指令如何的檢查及確認是非常重要的。

↓中途如果用改變鍵的話片山義太郎和晴美可切入替換在被卡住或（最後）時使用。



★畫面說明★



上半部是主要畫面、把游標和A鍵一起按下去的話、下半部將會出現指令的畫面。指令有、「觀」、「說話」、「移動」等等、總共有5種。「其它」的指令裡有「改變」及「接關密碼」噢!

■櫻桃小丸子2

ちびまる子ちゃん2
デラックス　まる子ワールん2

ADV

■ 1991.9.13　■ 1人
■ 塔卡拉　■ 1M
■ 接關密碼



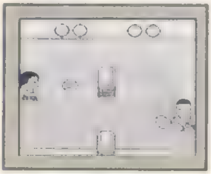
介紹

以和櫻桃小丸子主人翁一樣年齡較小的朋友爲對象的冒險篇遊戲。故事分爲3篇構成。櫻桃小丸子及同伴所引起的事件用小遊戲及謎題來解決、通關。雖然說是冒險、但是幾乎是以對話來進行著。如果說是在玩遊戲還不如像是在看漫畫般似的。

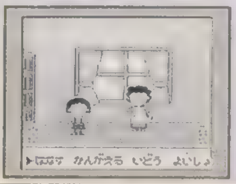
解說

由參觀教學、海水浴及慶典的夏季所發生之事爲主題的3部份所構成。其中無論那一項都是櫻桃小丸子所容易捲入而製造出麻煩的事件。解決的方法雖然有、卻幾乎只有一個方法。發現、解開謎底並非是主要的、如何的享受這故事的內容才是主要的。故事的重點在於小遊戲及如何解開謎底而能通過關卡繼續遊戲。忽然出現的詞內容也必需好好的解開、這也是櫻桃小丸子的謎題的一部份。旁白也穿插於其中。就算不是櫻桃小丸子的迷也能享有這份樂趣的作品。

↓小遊戲。丟球、能打中的話便勝利。利用跳箱動上下、使球接近目標。



★畫面說明★



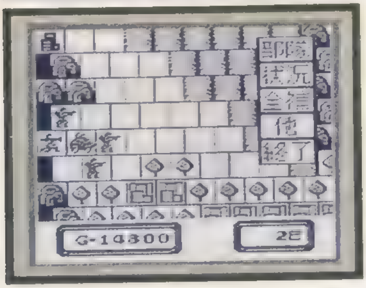
指令選擇畫面。「說話」是代表和對方談話。「思考」是代表自己的想法整理。「移動」是指場所的變換。「友情」是指和對方之間感覺的變化。

■頑童兵團

ゲームボーイウォーズ

SLG

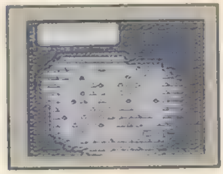
■ 1991.5.21
■ 任天堂
■ 記憶電池
■ 2人・對戰遊戲
■ 2M



解說

用分配得到之軍事費來做獨特創新的生產。一邊占領都市一邊和敵軍對抗以攻破敵軍的首都爲主要目標。佔領敵軍的首都及全滅敵軍就算勝利了。依照對手的不同地圖將會有所變化、對電腦戰共有 16 張版面。對戰用的有 10 個版面。電玩版所沒有的最新武器也登場了。獨特創新的遊戲方法全部有 24 種。也備有電腦的 IQ 跟技巧按鍵的設定。

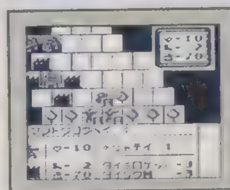
←對電腦戰的第 16 號地圖會依照所選定的軍隊而改變。如果是白色炸彈的話是拉斯達高原。



介紹

以戰爭的模擬實戰篇而廣受歡迎・是電玩遊戲的掌上型電玩版・選紅軍或白軍其中一個爲總指揮官・後打倒敵軍佔領敵方的首都爲目的・對戰是以一台交互打的方式進行・受到灣岸戰爭的影響、販賣時間被延後了・

★畫面說明★



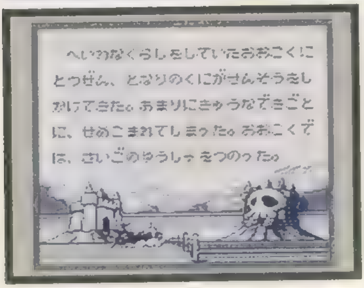
右上方的框格內由上面開始代表的是部隊內所殘餘的飛機數、移動力、和燃料・畫面的下方是所選部隊的機能・和框格內同樣項目的其它是射程距離和殘餘子數的表示・

■怪物模擬戰

バトルオブキングダム

SLG

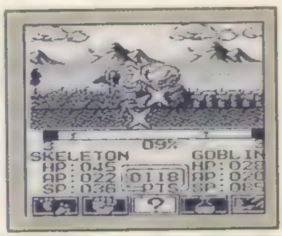
■ 1991.12.13
■ 梅拉達古
■ 接關密碼
■ 1人
■ 1M



解說

魔獸卡最多有可持有 8 枚。從其中只選一張、像是玩小船遊戲般的進行著、並配合著地圖進行。然後如果進入了橫向轉軸、一直的向上交會時從相互的 2 個陣地開始、怪獸將逼近。和敵人在自己熟悉的地方相對抗。自己如果到達了敵人陣地可清除那一面、然後再向下一面地圖的陣地進攻。可操作的怪獸共有 16 種。

⬇出現橫向轉軸時依照怪獸本身可使用不同的魔法。



介紹

和卡片格鬥似的取得陣地、奇式模擬實戰型遊戲・使用手上所持有的魔鬼卡、奪回被佔領的城是主要目的・模擬戰還純粹簡單的遊戲、但是卻廣受好評・

★畫面說明★



畫面中央的顯示表可告知您自己和敵方的所在位置・黑色的部份表示敵方的陣地・在下面的數字代表剩餘的魔鬼卡的張數・仍然在它下面的數字表示能力值、最下面是代表操縱者的可使用指令・

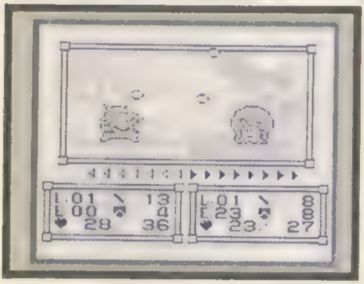
■奇幻戰役

リトルマスター ライクバーンの傳説

SLG

■ 1991.4.19
■ 德間書店
■ 記憶電池

■ 1人
■ 1M+8K



介紹

向動物怪獸所住著的和平王國侵略的軍隊、操縱者可由自己所率領的勇者軍去對抗的模擬實戰。依不同的軍事地圖有15種版本被收集。代表人物的成長滲入了RPG功能。同伴之間的合體變換被視爲珍貴、少有的模擬實戰。

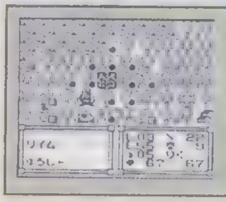
解說

沒有切線之多角型模擬實戰。部隊並非只是個兵而已、而是個擁有自身的個性及特質、以戰鬥來成長茁大的。勇者軍最多是16人、但是能使用的至7人爲止。必須依照不同的特質來選擇。然後戰鬥以外同伴之間可相互合而爲一使力量及程度提升。部隊的數量雖然減少了、但是依照自己的組合可變身爲一支更強的部隊。戰鬥的方式是以1對1的卡通畫面來表示。卡通畫面也因不同類別的種族變化而顯得更生動有趣。

⬇在石塊建築成的神殿裡、將2支部隊移動的話可合為一體。可選擇其中一支新誕生的部隊。



★畫面説明★



通常在地圖畫面上。●的標誌代表部隊移動的範圍。左下的框裡表示部隊的名字和種族、右邊的框框代表部隊的狀態。LV代表程度、EX代表經驗值、足型是移動力、心形代表現在體力的最大值和體力最大值、劍是代表攻擊力、盾是代表防禦力。

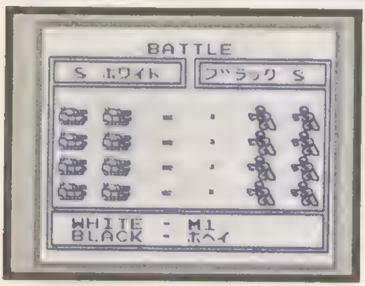
■大戰略

大戰略

SLG

■ 1991.6.12
■ 英雄
■ 記憶電池

■ 2人・對戰遊戲
■ 1M



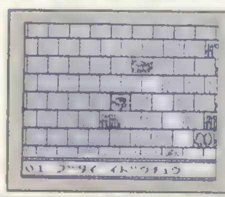
介紹

以個人電腦版爲根據、一個個被移入之戰爭模擬實戰的代表作。部隊同志們一邊反覆的練習戰鬥、而一邊向前進攻。戰鬥方式不是回合制、而是變成了現在的計時制。使用通信電報、可玩對戰。

解說

使用所獲得、分配到的軍事費、在自己的軍隊的首都裡生產自己所屬的部隊。在各部隊裡一邊給與「移動」、「攻擊」、「佔領」等指令一邊向前進攻。在開始操縱之前、可以先設定4個項目。生產型有日本、美國、蘇聯、德國4個選項。從其中選出一國。依照不同國家的選項、所產生出來的部隊也將有所不同。不管是那一國都使用著現在最新的武器。軍事地圖全部有12面、可自由選擇。從占領到的都市那兒可以有收入的進入。

⬇接受到命令的部隊、依照命令、可自由行動。而且行動中途改變命令也可以。



★畫面説明★



依照軍事地圖的方式、選擇自己所屬於之部隊的話可在畫面的下方看到表示指令。左上方是部隊番號及部隊的種類。左下方是地形和命令。右邊是表示程度等級的階級勳章、剩餘的機數、移動力、彈藥的表示。

■勝利者賽馬

ウイナーズホース

SLG

■ 1991.9.20
■ 米賽亞
■ 記憶電池

■ 1人
■ 1M



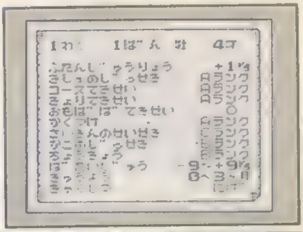
介紹

擁有 2 種顏色不同的選擇方式軟體．把實際上賽馬的各式各樣的數據注入、有選會跑贏的馬的予測選擇方式、鍛鍊馬參加競跑的方式、以賺取賞金的跑馬體會選擇方式、而賽馬的最終目的是賺取賞金 10 億元出場有馬記念大會．

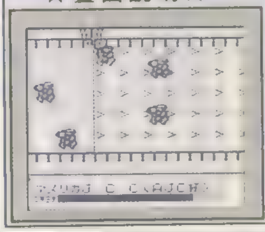
解說

予測方式的具體數據、可說是幾乎沒有的。由操縱、使用者從 A ～ E 爲止的格子裡來選擇判斷。雖然是被簡化了。但是對於競馬毫不知情的人來講、反而感到更困難。而予測、總是比眞的比賽結果更容易命中。遊戲方式是反覆邊做復健運動和休養、才參加競賽的、所以因爲這個原因、所比賽跑道的取捨替換的方法在動作篇遊戲中是很簡單的。體馬場的設計如同眞的跑馬場一樣、有身如其境的感覺。

↓予測方式選擇的入內呢、實際上非常簡單。就算是 16 匹馬的競賽在 15 ～ 16 分左右便可完成手續。



★畫面說明★



這是競賽中的畫面。有 5 匹馬在比賽。自己的馬是領先其他的白馬。而畫面下是表示競賽的名稱及剩餘的體力。體力會依照著鞭打馬、又變成最後一名時而漸漸減少。體力如果完全耗盡、那麼就無法有再進升的機會了。

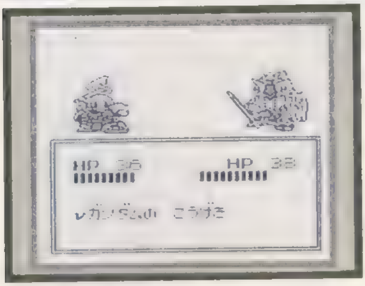
■超級機器人大戰

スーパーロボット大戰

SLG

■ 1991.4.20
■ 帕布雷斯特
■ 記憶電池

■ 2人．對戰遊戲
■ 1M



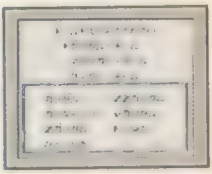
介紹

令人懷念的機器人英雄們．鋼彈、無敵鐵金鋼等等的主角們的戰爭模擬會戰遊戲。爲了打倒迷樣的宇宙怪獸其魯其魯思而成立了超級機器人軍團．利用通信電報對戰也可以。對戰時可選 4 個軍事圖應戰．

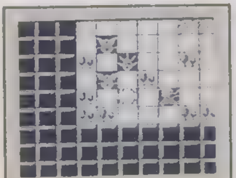
解說

除了最後一個畫面、領袖所在的根據地、占領的話、可淸除畫面。共有 13 種不同版本的軍事地圖準備著。對戰的場合是以先打倒對方的英雄、精英部隊而可獲得勝利。性質是含（ HP ）的、數據若掉到○將會破壞。只要一旦被破壞了的代表人物、便無法再復活。精英部隊被破壞的同時遊戲也完全結束了。各面淸除畫面之後於下一面有說明、戰鬥全部是以卡通畫面來表示。

↓登場的 16 架超級機器人、依照機種可分為一鋼彈、無敵鐵金鋼閃電等 3 個分隊。



★畫面說明★



軍事地圖全部被方格格切分．共有 11 種地形．各個軍隊以人物代表的顏色表示。部隊上面有「 E 」這個標誌的、表示行動已經終了、完成任務的意思。

■DX馬券王

一發逆轉！DX馬券王

SLG ■1991.5.17 ■亞斯米克 ■記憶電池 ■1人 ■512K

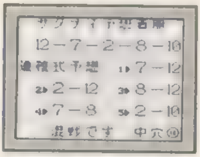


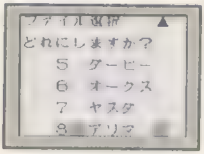
解說

入力的數據、是以正要跑的馬屬於第幾次位來分別、區分的。可由操縱者來判斷而決定選那一匹馬。

項目共有24項、是一掌上型電玩的更爲領先的生動活潑電玩。在競馬場實際出場過的馬也能入力之後選擇。

↓予測結果是連勝式5點。下面還有教導及一小段的評論。





←入力之後的數據可保留4個。成績之類的東西在家入力。而在賽馬場的時候依當時情形入力。

介紹

完全沒有加入任何遊戲要素的賽馬予測磁卡。各種的數據入力之後、順著、到達目的的順序、引導連勝馬番的予測。販賣當時只是以輕便、而設計的電腦磁片。在電玩界沒想到受到一般傳播界的廣大歡迎。

■現代模擬對戰

フリートコマンダーVS.

SLG ■1991.8.2 ■ASCI I ■記憶電池 ■2人·對戰遊戲 ■2M

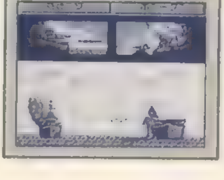


解說

操縱者可選擇布羅頓軍或亞魯空軍的其中一個來戰鬥。軍事地圖共備有3種。勝利的條件是將敵軍的總價值降到指定值之下和占領敵軍的首都。把握不住戰況就會打得很辛苦。圖畫大部份都是很美的。

↓部隊的移動在範圍內可自由移動。但是太前進的話會成為敵方的誘餌噢！





←這是戰艦對戰艦的畫面、不先好好考量敵方的攻擊能力的話將會自討苦吃噢！

介紹

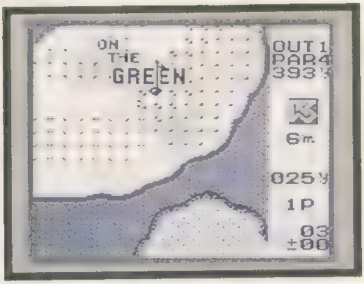
這是電玩版廣受好評的海軍模擬實戰的移植作。除了電腦的按鍵方式、增加了通信電纜對戰這一個項目。爲了這個原因、改良了電玩的一部分。搜索敵軍的和作戰的精密是電玩版所比不上的。非常正統的模擬實戰。

■柯拿米高爾夫

コナミックゴルフ

SPT

- ■ 1991.11.1
- ■ 柯拿米
- ■ 電池記憶
- ■ 2 人·對戰遊戲
- ■ 1M



介紹

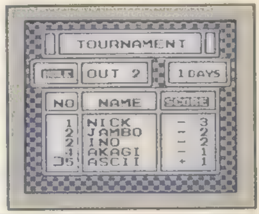
柯拿米發行的第一個高爾夫遊戲。遊戲模式有與電腦競賽的「錦標賽」、使用通信對戰線進行對戰的「對抗賽」、以及從全部 36 個洞選出喜歡的來做練習的「練習模式」。此外還有能看兩種賽程的個人成績的「紀錄模式」。

解說

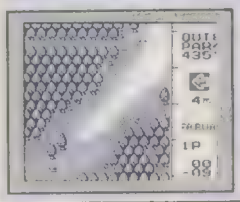
主要的玩法是「錦標賽」模式。基本規則是要先打入門賽以作為測試。打完全部的洞只要成績低於標準桿數就能合格。然後就可以首次進行職業級的優勝賽。錦標賽的日數能從一天到四天之間做自由的設定哦！這個遊戲將過去發行的高爾夫遊戲具備的優點反應出來、因此即使是初學者也能輕易地遊玩。

難易度算是很低吧！

⬇「錦標賽」在比賽終了後會顯示成績。如果沒有低於標準桿數要通過測試就很困難了。



★畫面說明★



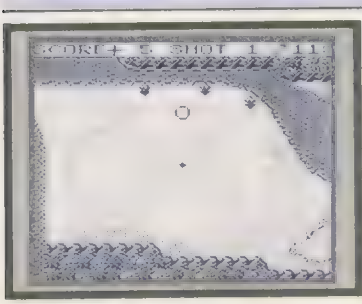
畫面右邊的視窗從上到下分別是：幾號球洞、桿數、發球處到標桿的距離、風向、風力、目前球的狀態、目前的擊球者、打此洞前的總桿數與目前的總成績。

■拿姆科高爾夫

ナムコクラシック

SPT

- ■ 1991.12.3
- ■ 拿姆柯
- ■ ———
- ■ 2 人·對戰可遊戲
- ■ 1M



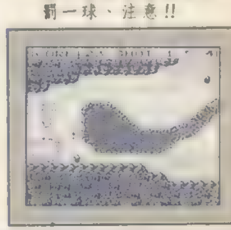
介紹

這是能享受超級高爾夫的樂趣而廣受好評的任天堂版續編。前半部的前 9 洞與後半部的後 9 洞共計 18 洞。在錦標賽中與電腦所操控、個性豐富的角色們比賽名次。接上通信對戰線就能進行對戰。

解說

有一人玩的擊球模式、和與電腦對戰的錦標賽模式兩種。不論哪一種模式、在開始前都要先決定名字、場地障礙等。擊球模式是先打完 18 個洞為一輪就決定勝負。錦標賽則是打三輪共 54 個洞、打完時總桿數較少的一方為贏家。對抗賽模式裡則是競逐每個洞的勝負、當勝場數超過剩下未打的洞數時即分為出高下。球場的大小有短、中、長三種明顯的分別。

⬇全部 *18* 個洞的場地都有沙坑、湖等障礙。把球打到湖裡要罰一球、注意!!



★畫面說明★

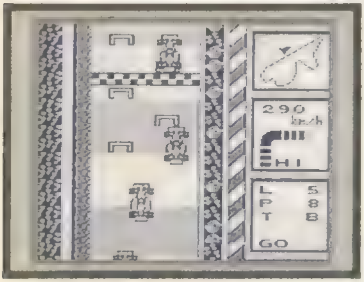


畫面左上方顯示球員的名字、使用的球桿、剩餘碼數、總成績。上面中央是擊點。下面是各球洞的揮桿數。右上方是目前的球洞名、碼數、標準桿數、風向與強度。

■超速 F-1

FIスピリット

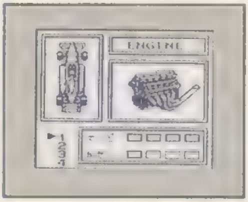
SPT
■ 1991.2.28
■ 柯拿米
■ 接關密碼
■ 4 人·對戰遊戲
■ 1M



解說

包含劇情在內共有 25 種路線。測試模式時可以自由選擇路線、一戰參賽與全程參賽的情形下會依等級來決定可以跑的路線。要開始比賽時有兩種車隊可選擇、對車隊的車子不滿意時可以自己製作車隊、以中意的設定作成想要的車子。設定可針對引擎、傳動裝置、翼面、輪胎四個部分來調整。

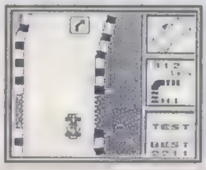
⬇選擇製作車隊的項目就能設定車子。任一等級的設定項目都相同。



介紹

路線測試、一戰參賽與全程參賽三個模式可以享受賽車的樂趣，而且等級又分公式戰 3、公式戰 3000 與公式戰 I 三種、是可以滿足初學者到高手的遊戲。在頂級的 FI 中連戰 16 場、目標世界冠軍！

★畫面說明★

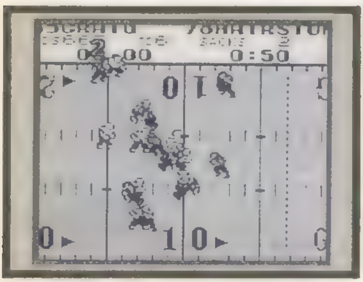


畫面右上段是目前在跑的路線全圖。中段是目前的速度和轉速表。下段是圈數、目前的排名、跑一圈的時間與出發點的指示。

■美式足球賽

テクモボウル GB

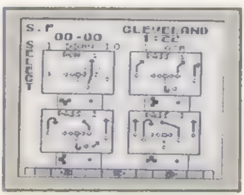
SPT
■ 1991.9.27
■ 特克摩
■ 接關密碼
■ 2 人·對戰遊戲
■ 1M



解說

全部 12 支隊伍可供選擇。以眞實的球隊資料爲基礎、與球隊風格相符的四種攻擊陣式讓你一展身手。基本上要一邊閃避對方的防禦陣式、以傳球或衝刺的方式將球帶到對方陣地。只要觸地得分就會顯示選手名、而比賽結束後報紙也會刊出結果、眞是酷斃了！一人玩的話、每場比賽後都會顯示密碼。

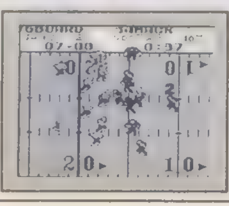
⬇各隊的陣式皆有差異。腳程快的球隊以衝刺為中心、控球卓越的球隊以傳球為中心。



介紹

從任天堂移植、並得到美國足球選手協會承認的正統派美式足球遊戲。採用眞實球隊的資料且登錄選手們的實名。遊戲模式有戰入敗出的「1P 模式」、與朋友對戰的「2P 模式」以及體驗戰術氣氛的「教練模式」三種。

★畫面說明★



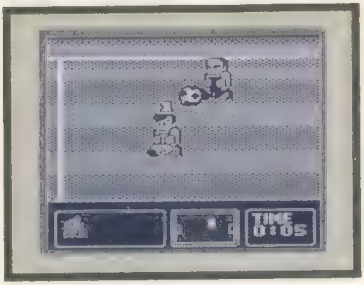
左上角起是操控中的選手名與能力、目前的得分。右上方是電腦或 2P 所操控的選手名與能力。下方是剩下的時間。畫面裡 1 或 2 的數字表示各別操控中的選手。

■熱血足球

熱血高校サッカー部ワールドカップ編

SPT

■ 1991.4.26
■ 特克摩
■ 接關密碼
■ 2人·對戰遊戲
■ 1M



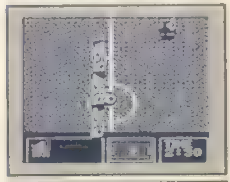
解說

比賽前、攻擊方法與射門模式各兩種、共計四種組合可以選擇。而且預先設定好的球員位置也能變動。可從八人中選出我方角色。選誰當我方球員遊戲的展開會不一樣哦！和朋友對戰也十分有趣。

介紹

任天堂版發售的「熱血高校躲避球部足球編」的續編。故事是從國雄一行人的足球部踏上遠征世界之途開始的。足球隊員包括後補球員在內共有8人，與12國隊伍對戰、以優勝為目標。比賽中可以攻擊敵方球員，很有國雄君系列的味道。

⬇場地有草皮、荒地、冰、砂地四種。在對戰模式下可選擇喜歡的場地來比賽。





⬆有13支球隊可選擇、相同的球隊也能同場較勁。一場比賽的半場時間為2分20秒、共計4分40秒。

■世界大賽車

ファーステストラップ

SPT

■ 1991.3.20
■ 巴普
■ 電池記憶
■ 2人·對戰遊戲
■ 1M



解說

車子的操作方法有三種、以喜歡的按鈕操作就能享受賽車的樂趣。有4支隊伍可選擇、隨著各路線的不同、引擎、車子底盤、輪胎等細節的設定是重點所在。

介紹

採俯視角度的賽車遊戲。和真正的F1大賽一樣、轉戰世界16國。打電話將自己跑出最短時間的成績傳送給巴普電報中心就能和全國的玩家一較高下的電報系統是劃時代的創舉而成為話題。

⬇功能模式下有三種等級選擇、菜鳥到老手都能盡情享受。





⬆銳角轉彎的路線需要相當的技巧。即使和其他的車子接觸也不會發生衝撞。

■冰上曲棍球

ワールドアイスホッケー

SPT

■ 1991.4.12
■ 雅典娜
■ 接關密碼

■ 2 人．對戰遊戲
■ 1M

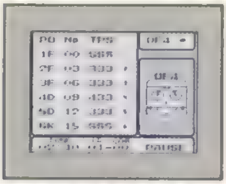


解說

一回合的比賽時間是 20 分鐘、進行三回合來決勝負。每個選手的技術、體力、速度等能力值都不同。依據數值來判斷要採攻勢或守勢、並決定球員位置吧！

⬇作戰設定中最重要的是更換球員。更換的時機不同球賽的進展也有變化。





⬆實行作戰策略時押選擇鈕。出現這個畫面時比賽會自動繼續進行。

介紹

這是每個選手能力互異的冰上曲棍球遊戲。對戰隊伍是世界 12 國、一隊有 17 人組成。一場球賽能以表演賽與錦標賽兩種模式進行。比賽前可設定四項作戰方式、當教練也很有趣哦！

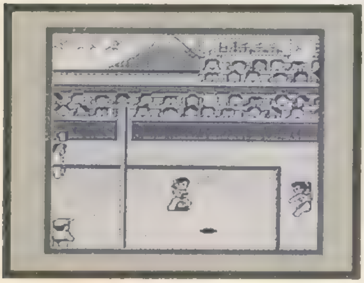
■海灘排球

ワールドビーチバレー

SPT

■ 1991.12.13
■ I.G.S
■ 接關密碼

■ 2 人．對戰遊戲
■ 1M



解說

有實力的隊伍是美國和蘇聯。和日本隊比起來、高度和速度格外不同。先選強隊來和弱隊比賽、切身體驗操作感吧！錦標賽有密碼輸入、因此就算敗給對手也可以繼續玩。這是個有速度感的遊戲、操作性也很理想。

⬇一場比賽以三回合的對抗賽來進行。先取得兩回合勝利的為贏家。也可以重玩。





⬅暢快十足的跳躍式發球。跟著球影來托球的話可以確實地接住哦！

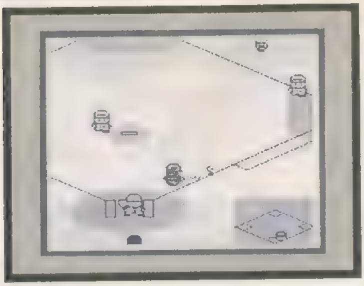
介紹

以夏天海邊的沙灘排球為題材。參賽者來自世界 8 國、各國中有能力不同的選手 4 人、選出兩人登場比賽。遊戲模式有單場制和錦標賽兩種。使用通信對戰線與朋友對戰或是兩人同隊協力作戰也都趣味十足。

■職業野球聯盟 '91
プロ野球スタジアム '91 東尾修監修

SPT

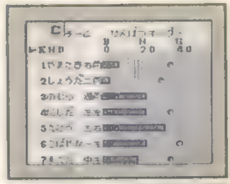
■ 1991.8.9
■ 德間書店
■ 電池記憶
■ 2人·對戰遊戲
■ 1M+8K



解說

以瞄準棒的方式投球、球速、控球和高低都更容易控制。打擊也分上、中、下三段可以調整揮棒高度。還有、分析各投手的投球模式也能預測戰局。野手的守備位置能夠更動使得防守增加了彈性。

↓決定先發球員名單。以精神飽滿的選手入替體力不支的球員先發上場！





↑錦標賽是先打五場聯盟賽、再打一場日本冠軍戰、最後與東尾率領的明星隊比賽。

介紹

原西武獅隊的王牌投手東尾修監修的棒球遊戲。使用12支職棒隊選手的實名並採用東尾設計的投球系統。遊戲有與12支球團進行一回戰的1P模式、使用通信界面盒與朋友對戰的2P模式還有向東尾領軍的明星隊挑戰的錦標賽模式三種。

■迷你槌球
ミニパット

SPT

■ 1991.4.26
■ A-WAVE
■ ————
■ 4人·對戰遊戲
■ 512k



解說

球道四週有外圍、用力擊球的話球會到處彈跳。若要說類似高爾夫倒不如說和撞球的感覺更相近。難易度分成4個階段。難度愈高球道結構也愈複雜。只要熟悉遊戲方式就能從反射角或草皮方向予測球滾動的路線、而更容易揮出一桿進洞。

↓球會朝箭頭所指的方向滾動。滾動的速度會影響到球移動的路徑。





↑直的計量器決定擊球力道、橫的則決定打左曲或右曲球。只要吻合路線推擊、球就會筆直地飛出。

介紹

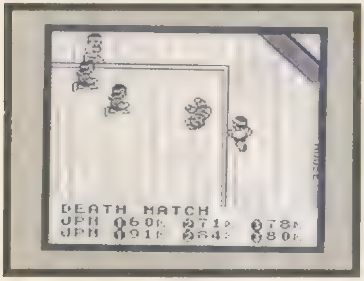
這是一個只打推桿的高爾夫遊戲。全部36個球道儘量以較少的桿數完成並巡迴進行為遊戲目的。除了一般模式之外、還有累積各洞設定的獎金以總額決勝負的賭博模式以及練習用的訓練模式。球道上有移動壁、隧道等。可以4人對戰。

■躲避球小子

ドッジボーイ

SPT

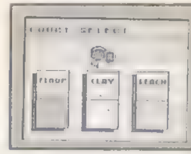
■ 1991.12.6
■ 東近屋
■ 接關密碼
■ 2 人 · 對戰遊戲
■ 1M

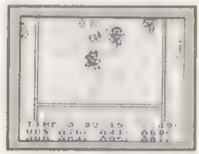


解說

遊戲模式有兩種、每一種又分一回合對抗賽與三回合對抗賽。三回合對抗賽中有血量耗盡制與時間制兩種模式、每一種都戰況熱烈哦！

⬇有三種場地可選擇。遊戲初期選擇木質地板來培養實力吧！





⬅ A 、B 鈕同時按可作跳躍攻擊、也可施展必殺技、迫力超群!!

介紹

與世界 6 國隊伍進行躲避球大對決。遊戲中包括對抗練習與世界杯大賽兩種。六位隊員的血量和速度能力互異、同心協力爭取世界第一。世界杯大賽中要和 6 個國家連戰、附有密碼輸入功能。

■熱血躲避球

熱血高校ドッジボール部
強敵！鬥球戰士の卷

SPT

■ 1991.11.6
■ 特克諾日本
■ ———
■ 2 人 · 對戰遊戲
■ 1M



解說

遊戲難易度分成易、普通、困難三種。依六個隊員的能力可變換位置。角色的動作豐富、不受敵人妨礙的跳躍傳球、無法接住的加速跳躍攻擊等招式百出。

⬇敵方隊伍也是個個完充滿豐富性格的角色。對手皆是強敵、而其中忍者隊的快速攻擊更是強烈。



介紹

和任天堂發行之同名作品的 GAME BOY 版。死對頭藤堂再次向國雄挑戰。這是和藤堂所率領的 6 支鬥球戰士隊對決的故事。除了 1P 、對戰模式之外、還有一個「K 個爽」的模式、這是和參賽者互相搶球對 K 到血量耗盡的有趣模式。

■F1 賽車

中悟監修F1ヒーローGB ワールドチャンピオンシップ'91

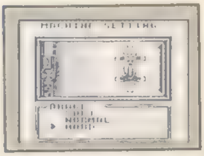
SPT
■ 1991.12.27
■ 巴利耶
■ 接關密碼
■ 4 人 · 對戰遊戲
■ 1M



解說

遊戲模式分成可自由選擇路線的熱身賽與進行一系列連賽的獎金大賽兩種。設定可從車體懸吊乃至翼面做詳細的調整。隊伍數共有 6 隊。

↓設定全部有六種。遊戲初期最好把剎車設緊些較好。





←轉速表的左右兩邊是後視鏡、可看見緊跟在後的車子情形、快要被趕過時就加以阻擋。

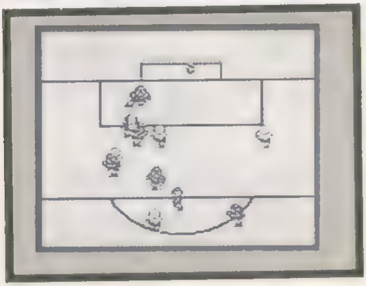
介紹

中悟監修的正統派 F1 賽車遊戲。踏遍真實的世界 16 國路線、目標是世界冠軍。畫面由 3D 構成，彷彿自己就是車手般地身歷其境。路況有乾躁、潮溼、下雨三種情況可選擇。

■足球

サッカー

SPT
■ 1991.6.7
■ 東近屋
■ 接關密碼
■ 2 人 · 對戰遊戲
■ 1M



解說

各國球隊有的攻擊力強、有的防禦力高、各有不同的能力。比賽前先決定陣式和半場時間。比賽結束時若雙方平手就踢 PK 戰哦！先選蠻力派的德國隊感受一下吧！



←移動選手的切換或攔截對方的球等麻煩的操作也簡單化了。被判犯規或得分時、總是時而苦惱時而歡喜。

介紹

這是很容易操控的足球遊戲。和世界 8 國隊伍進行對決看冠軍落誰家。長傳時畫面會自動切換成半場、可掌握整個狀況是最大的特徵。也就是說接到球的人應該把球傳到哪裡只要一眼就能明瞭。

■明星嘉年華會

サンリオカーニバル

PUZ

■ 1991.5.11
■ 加拉克特軟體
■ 2人·對戰遊戲
■ 512K



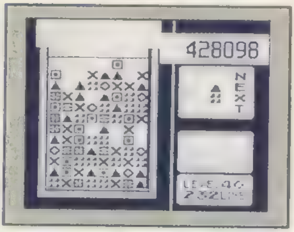
介紹

1990年由任天堂發行之作品的GB版。各舞台的過關條件都不同是嶄新的系統。而一人玩有三種模式、兩人玩有二種模式、能夠享受各式各樣的玩法。

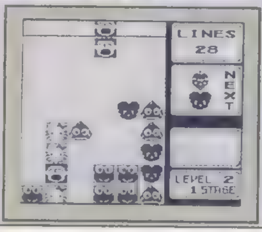
解說

一人玩的模式有三種。一是以高得分爲目標的模式、二是圖塊消失後堆積著的圖塊也不會落下、三是不同的舞台過關的條件也不同。而過關的條件有五種。舞台1消去30條、舞台2要得50000分、舞台3要4長連5次、舞台4要Double10次、舞台5則要2連鎖10次。從可愛的角色很難想像到舞台2之後面關的困難。但是對戰的話可得到最高的樂趣哦！

↓「目標最高得分」才有的「小型」圖塊。大小是原來的4分之1。



★畫面說明★



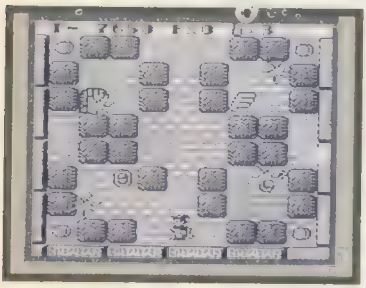
舞台1的遊戲畫面。左邊是遊戲畫面、圖塊必定是兩個一組落下來。右上方起是目前的過關條件、下一個圖塊予告、特殊條塊作成時的訊息畫面、級數、舞台號碼。

■所羅門俱樂部

ソロモンズ俱樂部

PUZ

■ 1991.4.5
■ 特克摩
■ 接關密碼
■ 1人
■ 512K



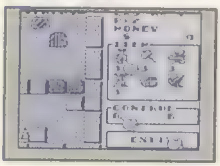
介紹

受歡迎的益智遊戲續編。故事舞台發生在比前作還早期的年代。住在魔法國的達那爲了成爲一個有能力有資格的魔法師、以通過考驗爲最終目的。遊戲模式有從頭開始與輸入密碼接關兩種。謎題已較簡化整體難易度也降低了。

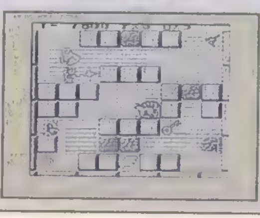
解說

全部有50個房間、分成5個等級。取得各房間的鑰匙、進門後就過關了。通往門的路可用換石術造出來。過關的程序如果弄錯了也可以選擇GIVE UP指令再選擇舞台重新開始。每個房間都有時間限制、時間一到達那就失去一次機會。在任天堂版中設有的商店裡購買魔法秘寶就可以幫助達那哦！

↓可查看所持秘寶並切換操作方法的輔助畫面。遊戲進行時按暫停鈕再按十字鈕右鍵就能顯示。



★畫面說明★



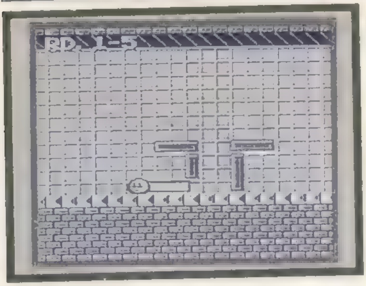
畫面左上方顯示剩餘時間，右側是捉到的妖精數、捉到十個妖精就增加一個達那，右上是顯示目前使用中的秘寶與剩餘的數量。

■智慧積木

メガリット

PUZ

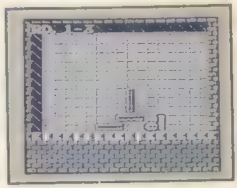
■ 1991.8.9
■ 阿斯米克
■ 接關密碼
■ 1人
■ 1M



解說

積木從兩層以上的高度落下的話就會損壞、因此要一層層地往下移吧！為了不讓積木損壞必要仔細思考。由於一次只能移一塊積木、如果不能確保主人公移動的空間就會發生被積木圍困的情形。此時可按選擇鈕從這一關重新開始哦！主人公可以跳過三塊積木的高度。這是所謂「倉庫番」型的思考型益智遊戲。

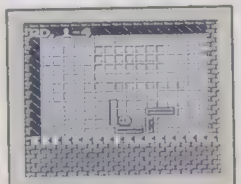
⬇先做判斷是很重要的。解法不只一種、即使過關了也要再挑戰第二次、第三次。



介紹

在姊妹誌 LOG IN 所舉辦的遊戲大賽中贏得大獎的益智遊戲。將畫面中堆積的積木或推或拉、全部放到地板上就過關了。每過五關就有密碼。有無限制的 EASY 模式、限制時間和次數的 QUEST 模式。

★畫面說明★



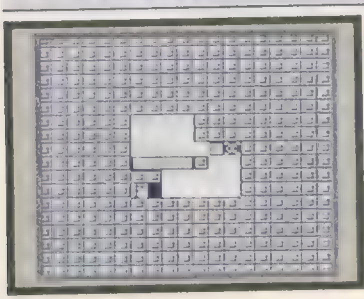
畫面左上方顯示的是目前進行中的舞台數。長方形的物體是積木、體積有大有小。畫面中央類似史萊姆的圓狀物是主人公。仔細一瞧正在眨眼睛呢！

■智慧男孩Ⅱ

パズルボーイⅡ

PUZ

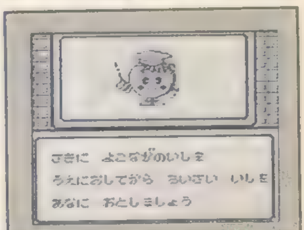
■ 1991.8.2
■ 阿都拉斯
■ 接關密碼
■ 2人
■ 512K



解說

迷宮共有 200 種畫面。各種型式依難易度分等級。拼圖型分 4 級。考驗型分 3 級。拼圖型每清除一個畫面會顯示清除所用時間及接關密碼。另外、劇情化形態穿插有生動的畫面。走不過時、會出現視窗、從最初的畫面重新玩起。可以改變畫面、一個一個地變換回去。

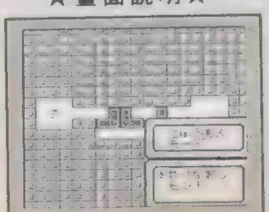
⬇在入門篇出現視窗的話、可以悶使畫面清除之提示。



介紹

極受歡迎的正派拼圖系列中的第 2 作品。操作遊戲中的主角人物 POTELIN 使其逃出拼圖為此遊戲之目標。除了迷宮及考驗型這兩種選擇形態外、依故事之演變、畫面會進入所追加的劇情化形態。備有兩種劇情。

★畫面說明★



畫面的右下角是視窗。上面的視窗內顯示難易度之等級及階數。下面的視窗顯示「重來」、「取消」、「倒退」。畫面中的長方形方塊是石塊。在畫面左邊的標誌代表目的地之旗子。

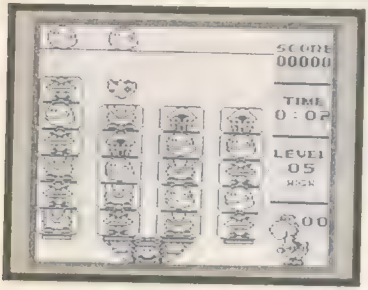
■耀西之蛋

ヨッシーのたまご

PUZ

■ 1991.12.14
■ 任天堂
■

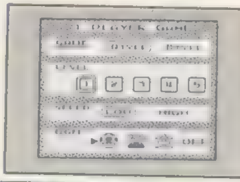
■ 2人·對戰遊戲
■ 512K



解說

遊戲A和遊戲B的畫面一樣。畫面右邊的上面那一排是現在所獲的點數。中間那一排是是現在所玩的遊戲的關數、遊戲之速度。下面那一排是從開始玩起到使耀西誕生的合計數。

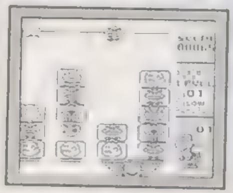
⬇在選項畫面上、遊戲的類型、有5種的等級設定、2種的遊戲速度、3種的背景音樂可供選擇。



介紹

巧妙地排列由畫面下方掉下來的6種人物之拼圖遊戲。遊戲者操作瑪琍歐一邊消除古力寶、凱利、巴坤、蒂琍莎、一邊組合上下的蛋、生出耀西。遊戲之形態種類爲台階清除及提昇級數兩種。

★畫面說明★



瑪琍歐將4個盤子、合併掉落下來的人物圖案、相同的人物疊在一起的話、就會消失、不同的話就一直疊上去。疊到畫面上方的線時、遊戲即結束。而蛋結合時、就會有4種耀西一登場。使其各自誕生時、各個所獲的點數不一樣、「下面的蛋」和「上面的蛋」所夾的人物數目越多所獲的點數就越高。使用對戰電纜可以和朋友對戰。

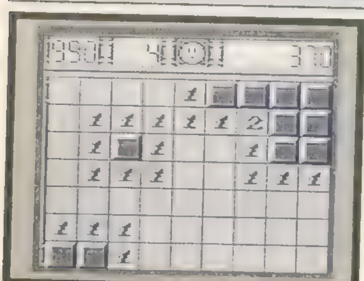
■爆雷小組

マインスウィーパー 掃海艇

PUZ

■ 1991.12.13
■ PACK IN VEDIO
■ 接關密碼

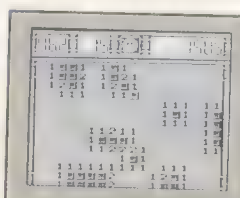
■ 2人
■ 256K



解說

類型有3種。普通類型是設定等級和難易度後開始玩遊戲。依等級不同、由最初增減方塊的數量、由難易度增減炸彈的數量。每次玩配置都會變換、所以可以一直玩玩幾次都可以。減少被運氣左右的因素、強化方塊要素之任務類型、從一開始就有幾個方塊是開著、務必要解開它的提示。剩下一個是編輯類型、可以自由設定方塊數及炸彈的數量從事遊戲。

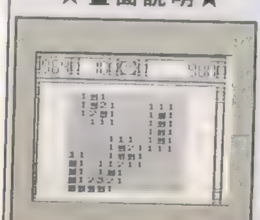
⬇遊戲中、會顯示經過的時間。這是目標時間、不管它也無妨。變成0也可以繼續玩。



介紹

猜隱藏在翻過來的方塊下的炸彈位置、純粹思考型的遊戲。將沒有隱藏炸彈的方塊全部打開、將有炸彈的所有方塊畫上旗子之記號的話、即可過關。要知道炸彈的位置在那裡的提示、只有被寫在方塊上的數字。數字代表被隱藏在所接的方塊下之炸彈數量。

★畫面說明★



畫面的中央是遊戲畫面。上方自左邊分別顯示剩餘時間、被隱藏於台階下的機雷數、立了旗子就會減少。正中間是依表情判斷的記號。弄錯的話就會哭。右邊所顯示的是分數。任務時、此處是代表台階數。

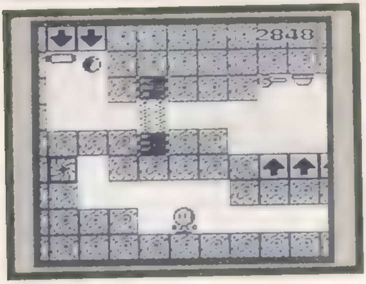
■華陀

秘傳陰陽氣功法 華陀

PUZ

■ 1991.11.22
■ 米尺 PR21
■ 接關密碼

■ 1人
■ 1M



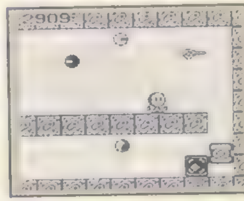
介紹

魔鬼王在人們的身體植入邪氣丸。主角人物華陀為了取掉邪氣丸而出遊，收集各圖內之邪氣丸、走向出口的話、畫面即清除。邪氣丸有陰的和陽的、會改變氣功丸之特性。利用陰陽相剋的一種打鬥益智遊戲。

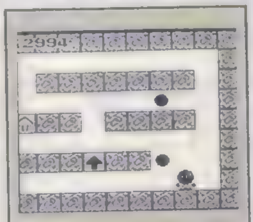
解說

邪氣丸的陰、陽和磁鐵的S極、N極一樣。依陰陽各自佈置在地圖各處的箭頭上、有的會跳高起來有的不能、而有所變換。敵方人物也會出來阻礙華陀、故具相當強的打鬥成份。地圖共有50面。其中有純粹思考面、也有重視打鬥面和被佈滿彎曲路及單行道的畫面。得分源之選項有4種。

⬇四方形的是移動細胞。陽的移動細胞接近陰的氣功丸、而由陽的氣功丸離去。



★畫面說明★



右上方的數字是計數。計數減少、所剩的即是得分。畫面右下方是我方人物的氣功丸。我方人物之左上方是陰的邪氣丸。陽的是白色、標有十號。畫面左邊的箭頭具有陰和陽的特性。

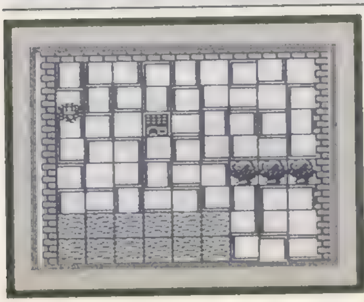
■傑姆少年

ジェム・ジエム

PUZ

■ 1991.3.15
■ 大東海
■ 記憶電池

■ 1人
■ 512K



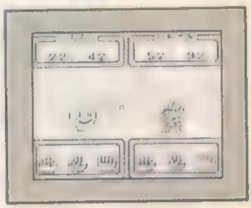
介紹

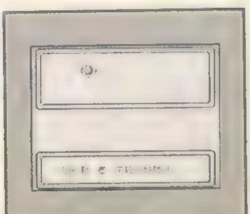
轉換構成地圖之部分、隨道路前進。有5回合、在競技場上也有戰鬥。戰鬥是用猜拳的方式。用贏的猜拳（石頭、剪刀、布）去攻擊的一種結構。猜拳有各自的等級、攻擊力不同。沒有經驗值、而是以勝負昇級。

解說

混合益智及角色扮演之遊戲。有一天突然出現魔道士。街道變成了迷宮。主角人物為了重返和平、去找尋傳說中的寶石。寶石在地圖中的建築物內、改造被弄亂的道路、向建築物之目標前進。收集3個寶石就會變成鑰匙、進門的話、一個回合就結束。

⬇因隨著解開迷宮、遭遇敵人之機會降低。地圖上的固定人物用小道具也能殺死。





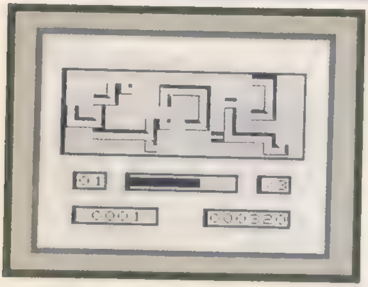
⬅在建築物內撿到小道具。因小道具在一個回合結束時就會消失、所以請盡量不惜地使用。

■組合遊戲

ループス

PUZ

■ 1991.3.15
■ 曼多斯克布國際日本
■ 接關密碼
■ 2人・對戰遊戲
■ 256K



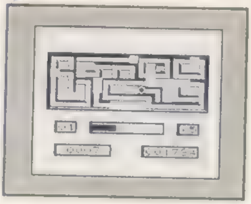
介紹

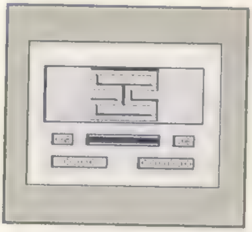
移動隨時出現之片塊、使其轉換方向、形成一個圈後消失的拼圖遊戲。片塊從出現到放置之間有時間限制、時間超過規定的次數以上就是失誤。需要臨時地判斷及戰略之處有如「俄羅斯方塊」。

解說

類型有3種。遊戲A一味地在形成圈子、比賽得分。遊戲B、如用全部的片塊作成一個圈時、可以玩獎賞遊戲。遊戲C是作出與被顯示過一次的圈子相同的圈。以記憶力分勝負。變更等級的話、限制的時間會不同、可調整難易度。有10種等級。

↓偶而出現的點是叫作哥法一的小道具、可以消失掉一個不要的方塊。





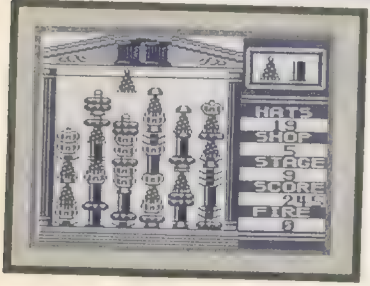
←遊戲C最初會顯示完成形。只有遊戲C是以識別符號繼續。

■帽子方塊

ハットリス

PUZ

■ 1991.7.19
■ BPS
■
■ 2人・對戰遊戲
■ 512K



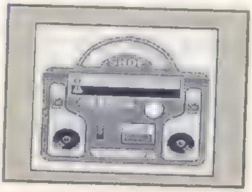
介紹

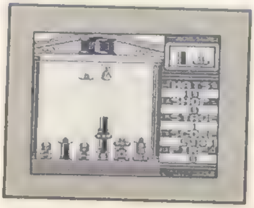
作者是發明『俄羅斯方塊』之人。是使用高度各自不同的7種帽子之落下型拼圖遊戲。疊5個相同種類的帽子的話、就可以使其消失。和『俄羅斯方塊』系列一樣、被要求需有相當的思考能力和反射神精。使用通信電纜的話、可以玩二人對戰遊戲。

解說

帽子依Bqrhey→牛仔帽→大沿帽→大禮帽→尖帽→王冠→盔之順序分得分之高低、以盔得分最高。堆成之帽子有兩堆同時消失時叫作「帽子方塊」、可得到火球。帽堆消失20次就移到下個遊戲、那時、只能賣一種帽子。

↓在店鋪形態下、用+按鈕可讓不要的帽子點滅閃爍、然後再按A按鈕。





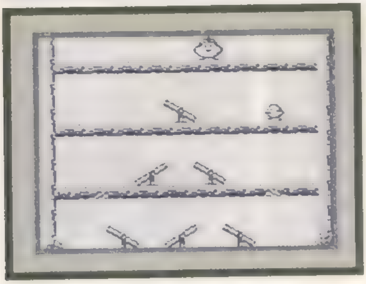
←按B鈕、火球會落下。能使在帽堆之最上面的那一種類的帽子消失掉。

■解謎雞蛋

ピータン

■ 1991.12.27
■ KANEKO
■ ——————
■ 1人
■ 1M

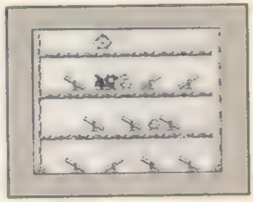
PUZ



解說

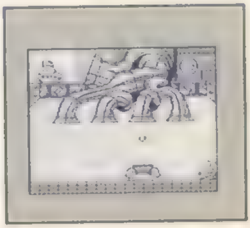
以雞的親子爲題材之打鬥拼圖遊戲。使用被配置在畫面上的蹺蹺板、把雞雛運到母雞的地方爲其目標。雞雛被狼吃到的話、會清除那一畫面、那時點數會減少、剩下的點數全無時、遊戲即結束。每清除4個面、就會出現獎賞畫面。

↓救出雞雛時、蛋也只是會掉一個下來。均為一發必中！



介紹

開始時選擇5個級別的遊戲等級。遊戲的玩法是首先使雞雛坐在蹺蹺板上，接著，雞蛋會碰到蹺蹺板。此時、因槓桿原理雞雛會被橫上來。狼在遊戲開始後不久就會出現。救了全部雞雛時、面就會被清除。全部共52個面。



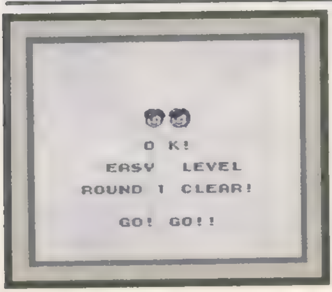
←獎賞遊戲「有將雞雛拉上來」、「撿雞蛋」等、全部共有4種。

■黑白爭霸

戀は驅け引き

■ '91.7.21
■ 布尼加尼恩
■ ——————
■ 1人
■ 256K

PUZ



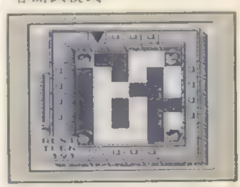
解說

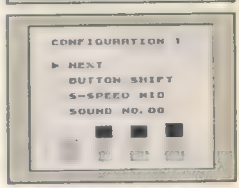
難易度共有3階段。一個等級內有3個舞台，採用回轉制。雖然基本上是與電腦交互的移動並呈直線型的，但因爲不定期出現的休戰卡而使得危機和機會相反。除了自己本身所按的之外，有時也會接到對手的黑線，所以狀況的判斷是非常重要的。

介紹

這是與電腦對戰的思考型遊戲。在6・6的黑白相間的格子裡一條一條的移動。在被決定的回轉中，玩家若是能夠接上從左上的男子到右下的女子之間的白色道路的話就算勝利。若是電腦從右上的男子接到左下的女子的黑色道路的話，就算玩家輸了。

↓這是構造畫面。靴上的女子和難易度之選擇，以及聲音測試模式。





↑直線依照游標所指的方向順序的移動。考慮了3次左右以後再押吧。

■宇宙冒險

アルタードスペース

PUZ

■'91.11.29 ■1人
■EPIC 新力 ■1M
■——————



解說

敵宇宙船全部共有 9 層構造。在各樓層的內部、房間和房間一間接著一間好像迷宮一樣的組合著。若是接觸到敵人或是中了圈套的話，空氣筒內的空氣就會減少。

↓主角韓福瑞，被ZAX這個外星人帶往實驗的宇宙船去了。





↑其開始的地點與操作方法是以視覺的方式查告知我們，右下的數字是空氣筒內空氣的殘餘量。

介紹

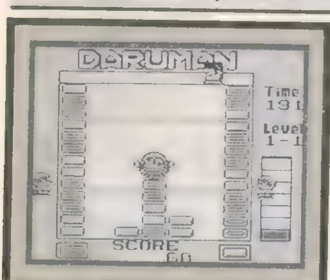
從斜上方往下俯視型的活動益智遊戲。和在與任天堂同廠商發售的「索魯史弟期」同樣。要在被外星人拐走的主角其空氣筒內的空氣還未用完前，從被關閉的敵宇宙船中逃脫。

■怪物寶石

ペケとポコのダルマンバスターズ

PUZ

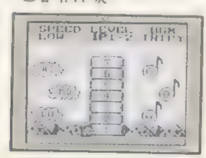
■'91.8.3 ■可2人對戰
■帕布雷斯特 ■512K
■——————

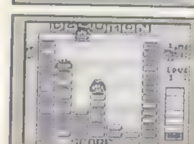


解說

面數全部有 64 。達魯曼全部有 7 種種類。根據種類而引起地震，吃掉攻擊的區塊，還有各種的特殊攻擊。攻擊用的道具有 2 種類，能使大量的區塊消失。

↓等級設定畫面。速度、BGM有3種、等級有7階段，對戰時有時也會有障礙。





↑區塊不斷的增加，若是碰到在上層的娜娜則遊戲就結束了。有時也會因時間到了而結束。

介紹

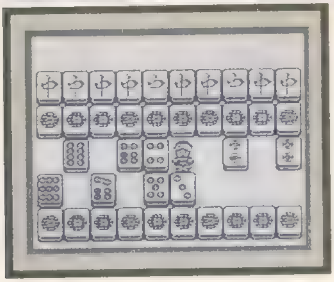
為了要救出被達魯曼大王擄走的娜娜而進攻達魯城的派克和波克，以打倒達魯曼的要領，來使達魯曼大王掉落在地上的一種活動益智遊戲。形成達魯曼上台的區塊碰到同種攻擊的區塊時就會消失。

■紫禁城

紫禁城

PUZ

■'91.7.16
■東映卡通
■接關密碼
■可2人對戰
■512K



解說

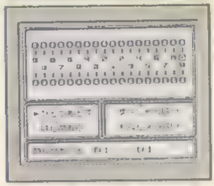
在迷宮內除了平常的麻將牌之外還有一些不能動的或是不會消失的阻礙牌也出場了。平常牌若接觸到阻礙牌的話那牌也就變成了阻礙了。其面數較其他機種少 50 面，但有對戰模式，能夠 2 個人相互競爭其過關的速度。還有畫面也有可能會變化。

介紹

少女被關在紫禁城內。主角瓊西逃出城內的迷宮而前往救出了少女。迷宮內麻將牌散落著滿地都是，按下麻將牌或使麻將牌消失來作成通路，若出了出口的話這一面就算清除了，不能夠拉牌，同種類的牌若並列的話就會消失。爲一益智遊戲。

↓畫面的變更中若選擇紋章牌的話，牌就會變成盾形的紋章。主角就會變成騎士。





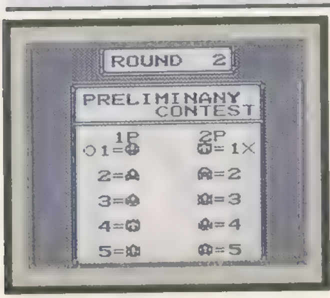
↑使用儲存畫面的話，牌的配置就會表示在 1 畫面中。即能夠一個方法回歸，最大亦能用 10 種方法來回歸。

■最後逆轉

ファイナルリバース最後の逆轉

SHT

■'91.3.12
■東映卡通
■————
■可2人對戰
■512K



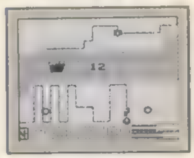
解說

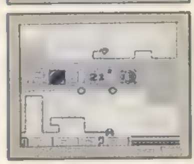
不僅那一模式都是預選和決勝分開的 2 種射擊制。在預選中，戰鬥機動向的線條被記憶著，決勝中，那線條變成軌跡。成爲對手移動的範圍。也就是預選中複雜的動作的話，在決勝中即是有利的。

介紹

這是被分爲敵方、友方 1 對 1 作戰的射擊遊戲。畫面被分爲縱和橫的 2 種，相互面對面的攻擊，中了對方的彈而最先能量消失殆盡的就算失敗，模式在 1P 中有 3 種，是 9 種性格不同的戰鬥機戰鬥。

↓在預選中作縱方向的條吧。因為與敵決戰時就不能橫向移動，所以很容易攻擊。





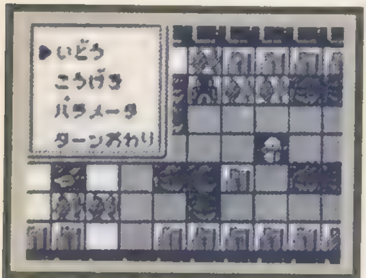
↑攻擊膠囊的話就有治癒系的道具，若出彈攻擊照片中的角色的話則會出現能上升能量的道具。

■機甲警察

機甲警察メタルジャック

SLG

■ 1992.1.8　■ 1人
■ 達卡拉　■ 1M
■



畫面中左上角之小視窗內為いどう（移動）こうげき（攻擊）、パラメータ（體力狀態）及ターンおわり（回合結束）玩者可藉由此類指令來進行遊戲畫面雖比一般其他畫面簡陋了不少但玩家依然可享受到SLG遊戲的個中之味。

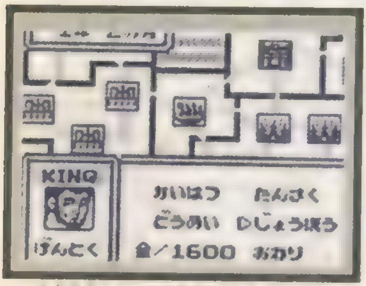
在這部遊戲裡、指令方面非常的簡易。而且針對遊戲內容而設計出的角色動作也十分生動有趣、對操作者而言可說是最高享受。而主人翁除了可在繩子上自由的移動之外還可在地上匍伏前進、諸如此類的遊戲等。而在遊戲中還設有各式各樣的陷阱、都是非常的精密的設計、您千萬不可錯過喔！只是在畫面上稍有點狹小、所以爲了能熟能生巧、只要不斷的玩、並熟悉畫面、我想輕鬆過關、就非您莫屬了喔！

■英雄列傳

トキオ戰鬼～英雄列傳～

SLG

■ 1992.1.10　■ 1人
■ 修曼　■ 1M
■



此畫面為SLG遊戲特有的畫面、雖簡化了不少但玩家依然可以很清楚的進行每一個指令。

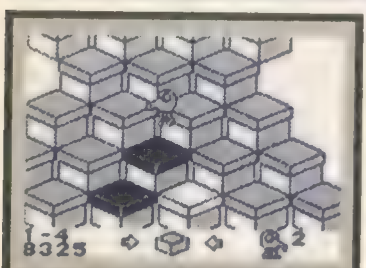
這是部難度頗高的戰鬥遊戲。在遊戲進行中的戰鬥畫面、不僅讓人感到身歷其境、其變化多端的視覺特殊畫面、也是非常多元化的。可令玩家們好好的回味及珍藏喔！針對ＳＬＧ指令而言、此遊戲已是經過了非常地簡化、所以在與敵方大戰之時、可以同時運用出拳及腳踢的攻擊法、來戰勝對方。平時對於ＳＬＧ不拿手甚至頭痛傷腦筋的好朋友們、可就不會對這已簡化的ＳＬＧ指令、再有所慮了！和敵人對決時的感受、相當輕鬆、連從前覺得複雜的移動和攻擊方法也容易了許多呢！

■Q方塊

Q－Bert

PZG

■ 1992.1.14　■ 1P
■ 捷利可　■ 1M
■



畫面看起來就有如將麻將牌堆積起一般！

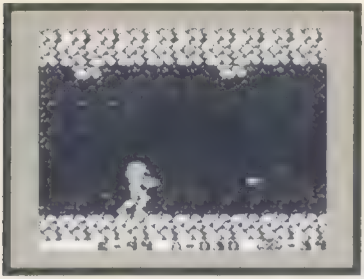
這是乍看之下會以爲是很簡單的解謎遊戲。因爲這個遊戲的目的是在爬上相互堆積的方塊、然後將方塊的顏色轉換爲指定的顏色。單是這樣、可能會誤導您以爲只要將方塊的顏色改變就可以的簡單的益智性遊戲。遊戲的規則雖然非常簡單、但是您必需隨時注意到敵方的移動方向及斜方的移動等等因素、便會使您感受到、如果不一邊集中注意力一邊注意他其它細節因素、便難以過關喔！用用您的靈活大腦使腦力做個大激盪吧！

■銀河戰士II

メトロイドII

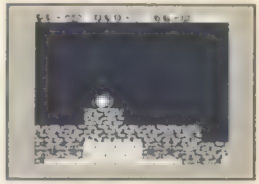
ACT

■ 1992.1.21　■ 1P
■ 任天堂　■ 1M
■ ————



對於接觸過5年前任天堂曾推出這款銀河戰士的老朋友們來說、應該感到此遊戲十分熟悉、因爲這次的銀河戰士II、正是名作ACT的續篇。規則及劇情的內容是以迷宮爲主要主題、而一旦進入廣大的一處迷宮內、共有39個首領、正等著玩家們去一一擊倒、連續打倒39個首領正是銀河戰士II的終極目的、與5年前的任天堂不同以ACT的新包裝出擊市場、相信喜愛銀河戰士的迷哥、迷姊們必定會爲銀河戰士II的新出擊感到耳目一新。趕快來挑戰喔！

與超任相同的主角、只是畫面線條變得簡單多了。



■鬥人魔境傳

ヘラクレスの榮光動き出した神々

RPG

■ 1992.1.24　■ 1人
■ DATAEAST　■ 2M
■ ————



充滿古希臘神話魅力的鬥人魔境傳、它豐富的希臘色彩正是其最大的特色、在遊戲進行之中、可以獲得各個希臘眾天神的協助、來通過各個考驗、眞是既驚險又刺激大冒險！在每個操作系統上甚至出現了GB版上難得看到的一些技術上的創作、整個遊戲的舞台背景也可以說是完全的進入了一個神的世界。將希臘那如夢似幻的美妙境界融入了遊戲世界之中是此遊戲吸引人的地方、沒有暴力的遊戲性質、但是有溫和刺激的希臘冒、眞是奇妙的遊戲組合。

畫面中為與宇斯對話之情形、此後將會陸續出現許多希臘神話中的人物。



■美式摔角

WWFスーパースターズ

SPG

■ 1992.1.24　■ 可對戰
■ 哈特　■ 1M
■ ————



畫面中可看到即使在擂台外也仍然可進行打鬥。

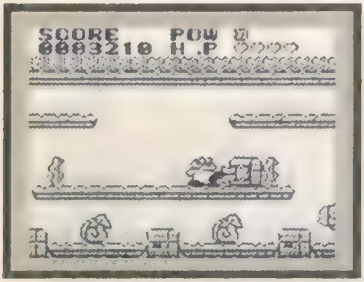
摔角遊戲在一般市面上可說是枚不勝舉、各式各樣、琳瑯滿目的遊戲方式都有。但是這次的美式摔角可說是經過特別的設計。在本遊戲中由5名身懷絕技的個中好手中、挑選出其中一人來和實力堅強的職業摔角選手相對抗。遊戲的時間可分爲5分鐘、10分鐘、及無限制。所以、每一場對打時要選擇5分鐘、10分鐘、或沒有限制的打到動彈不得、精疲力盡都OK。一切由操作者本身來設計遊戲的方式、由玩家作主。這種使您身歷其境、並且壓倒群雄、稱霸全場的摔角遊戲、是這部遊戲的最佳賣點。想成爲本屆的武林盟主嗎？

■青蛙大冒險

しっぽでブン

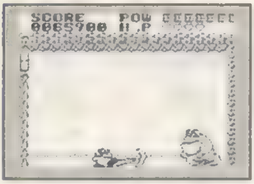
ACT

■ 1992.1.24 ■ 1人
■ 派普 ■ 512K
■ ————



畫面左上方為得分數、右上方為能源、右下方則為體力值。

遊戲的任務是要將被侵占土地的可愛動物們找回原屬於自己國家的領土。而這一次這入侵者是一批軍隊、要爲動物們復國便是我們最大的目的、劇中除了有隻隻可愛的胖嘟嘟青蛙要完成一次青蛙大冒險之外、還有隻擁有著一條強壯有勁尾巴的鱷魚伙伴一查里、挾著那有力氣的尾巴做爲抵抗軍隊的武器。從陸地到戰場、一路再打到海洋甚至到了天空之城、眞可是打遍天下無敵手、太勇敢了。遊戲的進行大致上只要完成解決侵略毛貝們島嶼的軍隊。動物們便得以復國、便算大功告成了!



■雙子星

TWIN

RPG

■ 1992.1.31 ■ 1人
■ 雅典娜 ■ 1M
■ ————



畫面是否與一般之RPG遊戲相同呢?

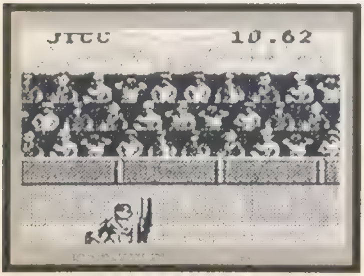
雙子星其逼眞的角色動作、正是我們所謂的正統RPG遊戲。但是由於它的移動方式、採用橫向移動、所以自然與其他的RPG有明顯的差異。在遊戲進行中、因爲和敵人相遇的機會不多、所以相形地簡易度也提高許多。即使玩家一旦身處在迷宮中、亦可以因敵人少的原因、而無顧忌的以快速的行進速度前往目的地。其中的遊戲密碼雖 60 個字之多、但是仍充滿著相當的趣味性喔!而簡單的說來、遊戲的規則是封住瞬間突然出現於境內的魔物、而後完成到洞窟之中找尋寶物、是此RPG的目的終點。

■巴塞隆那奧運

トラックミートめざせ!バルセロナ

SPG

■ 1992.2.14 ■ 可對戰
■ 英雄 ■ 1M
■ ————



背後的觀衆看來似乎不懂得鼓勵選手的方法、不然怎麼都聽不到掌聲呢!

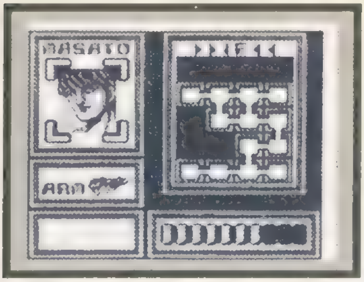
這個遊戲的最大功夫就是要能連續不斷的連打按鈕、來玩各項競賽。在本遊戲中含有 100 公尺賽跑、跨欄、標槍等等共七項的陸上競賽。而且也備練習模式可練習、所以如果是第一次接觸SPG的朋友們可在先設好的練習模式中先自我好好練習一番、好好鍛練、鍛練。在玩對戰時也可加入取得 7 項冠軍總錦標、所以這一連串的熱戰、將會使你使出渾身解數的用手不斷的按按鈕、打到手都發酸了、有沒有興趣也來加入巴塞隆那奧運大賽呢!

■怒要塞 2

怒りの要塞 2

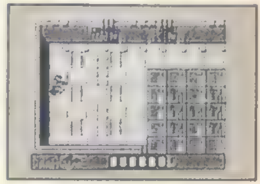
ACT

- 1992.2.21
- 傑力克
- ——————
- 對戰遊戲
- 2M



畫面中為迷宮之情形、這是塊 ACT+ 動動腦的軟體。

哇！這似迷宮的要塞殺氣騰騰的呢！進行此遊戲時、它最大的樂趣不僅是和敵人們殺個你死我活之外、解開迷宮的難關、更是樂趣所在。這眞是對於愛動動腦的電玩來說、一邊展開攻擊、另一方面要花心思在解難關方面、眞是有趣極啦！遊戲進行的規則很容易而過關的方式也和一般的遊戲差不多、一旦進入了看似暗藏玄機的迷宮般的要塞之中、要塞內便潛伏著可怕的敵人、玩家必須一邊打倒前方不斷阻撓前進的敵人、另一方面也必須去設法不斷地往目的地前進。算是一種典型的 ACT 遊戲。

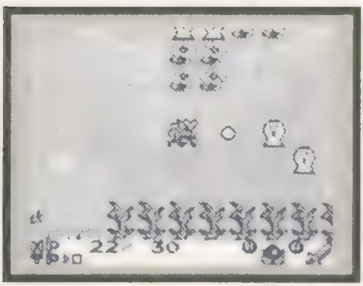


■魔獸之城 II

ベリウスII復活の邪神

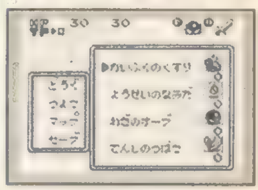
RPG

- 1992.2.21
- 薩米
- ——————
- 1人
- 1M



這是部加強了戰鬥運用的遊戲。過關的途徑是在取得了秘密寶物之後、便能如願的提昇晉級。遊戲內容是將舊版本加以改良的新遊戲、除了是取過去的一些豐富經驗、並且投入了大量資金去完成的破天荒電玩、它可以說是融合了 ACT 系統的角色扮演遊戲。既然是融合了 ACT 的超級遊戲、對於對付敵人的戰鬥能力、必定也是加強了許多。在進行的途中、玩家若欲更換原本所選擇的角色、則可以隨意的更改、並沒有時間上的限制。改良版的新遊戲、可以說是針對從前舊版的遊戲內容取長補短。其加強的戰鬥力必定令您耳目一新。

左圖為野戰畫面、右圖則是道具圖。看到與一般超任之 RPG 沒有什麼不同。

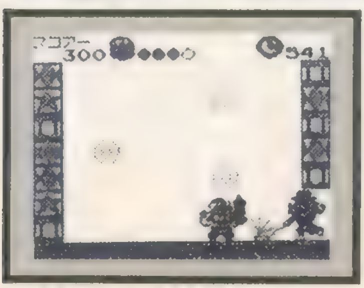


■天才小子

平成、天才バカボン

ACT

- 1992.2.28
- 拿姆科
- ——————
- 1P
- 1M



畫面主角為十年前風靡了整個日本之卡通巨星天才小才之英姿、不知台灣的玩家們是否認識他呢？

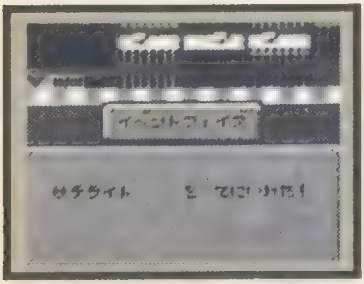
故事題材蠻新鮮、挺有趣的。主角不是英勇的少年、而是敘述一個平凡的爸爸、媽媽和女兒被來歷不明的人劫持、此時平凡的小人物老爹大發神威、狠狠教訓了這些綁匪歹徒、終於將妻子女兒拯救出來。遊戲過程讓人感覺輕鬆有趣、有時遊戲中的人物還會出現非常爆笑的動作、而令人捧腹不已。這款遊戲應該叫「天才老爹」也不為過吧！這也是從任天堂版移植到 GB 上的遊戲、或許有些效果不若任天堂版、但可以隨處玩、隨時娛樂啊！請家裡的老爸一起來玩吧！

■新世紀賽車２

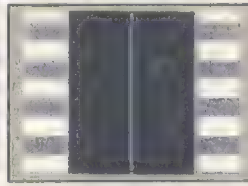
新世紀 GP メサイバーフォーミュラ

SPT

■ 1992.2.28 ■ 1P
■ 巴利耶 ■ 1M
■ ——————



這是一款很有意思的遊戲。雖然中文卡名爲「新世紀賽車２」、但實際上除了賽車場上的比賽之外、還要在水上的帆船賽中一較高下、或許「新世紀水陸大競賽」這個名稱更合適吧！遊戲中將原來的賽車競賽變成兩場以帆船進行比賽、也就是說要先在陸上的賽車中獲得勝利之後才能取得帆船賽的參賽資格、進而爭取總冠軍頭銜。這款遊戲是將日本著名的卡通動畫電玩化的作品。GB 的玩家們若覺得光是在陸地上飆車還不夠的話、不妨試試這個遊戲、體驗飆車加飆船的快感、如何？



右圖為實際競賽時之跑道、左圖為獲得裝備時之畫面。

■隱忍傳說

隱忍傳說～NO. I II

RPG

■ 1992.2.29 ■ 1人
■ 帕布雷斯特 ■ 2M
■ ——————



這款充滿日本古代東洋風的遊戲、充滿了古典的色彩、而戰鬥的組合是武藝高超的四人幫、人數最多可以組到四人、而組合中的主人翁人物是高也丸。遊戲故事的背景是敘說日本戰國時代的忍者如何與敵人對決的故事。而四人幫中四個人的絕招都各有其特色、各個忍者擁有不同的專門武技、如奇妙的法術、召喚的能力、以及忍術和高超的劍術、玩家們得善加利用其專司的能力與敵人一決生死。故事的舞台背景將日本古風表現的一覽無遺、更展現了日本忍者武功高明的地方。讓我們一同融入這濃厚東洋風的 RPG 遊戲之中吧！



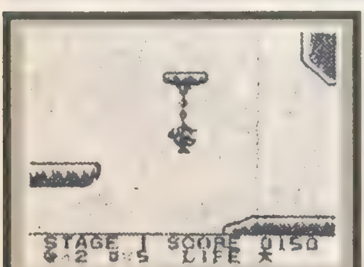
基本畫面與超任並無多大差異、聽說此卡是 *GameBoy* 先行推出、因大受歡迎才再改為超任版。

■吸盤戰機

ラブルセイバーII

SPG

■ 1992.3.6 ■ 1人
■ 金子唱盤 ■ 512K
■ ——————



這部遊戲的最佳吸引人的地方就是在遊戲具有一個很特別的秘密武器一吸盤型鍊狀「命綱」、可發揮令您意想不到的效果、正是這個遊戲的最佳賣點的地方。而內容是以宇宙殖民地爲背景、如何完成任務、解放太空殖民地是重點。在充滿危機的太空殖民地中、身負重任、玩橫軸捲動式的射擊遊戲、並且將異星人所侵略統治的宇宙殖民地解放、更能使您有一種使命感、並利用靈活的射擊技術來大展身手！你可曾玩過、喜歡 SPG 的朋友們、不要錯過喔！

圖中為主角使用「命綱」飄浮於空之情形、好像快要掉下來啦！

■高橋名人冒險島 2

高橋名人の冒險島 II

ACT

■ 1992.3.6 ■ 1P
■ 哈德森 ■ 1M
■ ———



除了畫面變得簡化點之外、其他與 FC 並無多大差別。

「高橋名人冒險島 2 」於 GB 版再度出擊！喜愛高橋名人的玩家們有福了！從任天堂版移植到 GB 版的高橋名人有什麼不同嗎？身材變胖了？ NO ！還是比以前更苗條了？ NO ！其實是內容和系統稍微作了一點改變、譬如這次在遊戲中只要將掉落在舞台的蛋打破就有武器或秘寶出現、將這些武器和秘寶加以儲存起來、往後進行到各舞台都可以使用、而不像從前使用武器或秘寶時都有時間的限制。這麼一來、各位高橋名人的玩家們更能在 GB 版上大顯身手了。任天堂版好像沒這麼「好康」哦！

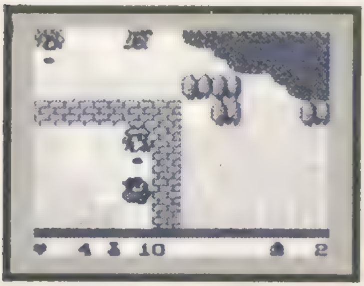


■屠龍記外傳

ドラゴンスレイヤー外傳

RPG

■ 1992.3.6 ■ 1P
■ A．樸克 ■ 1M
■ ———



畫面為野戰畫面、人物雙方是否有點不易分清呢？

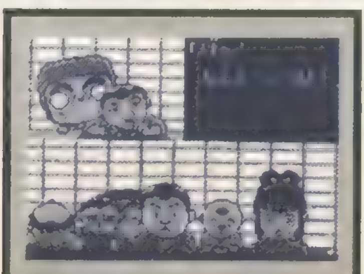
GB 版的「屠龍記」登場了！在個人電腦版中頗具知名度的「屠龍記」也移植到 GB 版、然而礙於硬體的差異性、使得遊戲系統的某些部份必須稍作更改。遺憾的是移植的效果並沒有較個人電腦版理想。此外、故事的進展和系統方面雖然忠實地沿襲了個人電腦版的優點、但在操作性的表現卻不怎麼靈活。在 GB 中以外傳的型態所呈現的「屠龍記」或許讓許多「屠龍記」的愛好者帶著十分期待的心情來迎接它的到來、若不去在意移植的效果如何、這篇外傳的故事及系統還是頗具吸引力、值得「屠龍記」的支持者們去評價一番。

■天神怪戰 2

讀本夢五譽身 天神怪戰 2

AVG

■ 1992.3.13 ■ 1P
■ 美魯達克 ■ 2M
■ ———



畫面為 AVG 遊戲中特有的分割畫面、圖中人物之表情到是蠻為生動的。

故事發生在 260 年前的日本江戶幕府時代。當時一場大飢荒正肆虐著大地、不但米價高得讓人民買不起、連農地都無法耕作。許多農村百姓紛紛向外遷移討生活、最後竟演變成動亂、人民群起攻打官府、其中以鹽平八郎之亂最為慘烈、幾乎動搖幕府政權。這個的發展以神話形式表現、天界下凡的天神收伏一群危害民間的餓死鬼為故事的最高潮。玩家扮演 5 位天神中的一位、與餓死鬼纏鬥。這款遊戲發表時曾造成一場轟動、在 GB 許多作品中算是一款相當難得的冒險遊戲。「天神怪戰」這個名詞相信許多玩家都曾耳聞過吧！



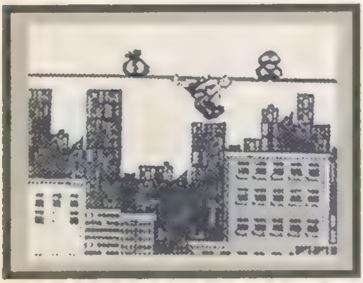
■通天大盗

ハドソンホーク

ACT

■ 1992.3.13
■ EPIC・新力
■ ------

■ 1人
■ 1M



通天大盜來也！攀騰於高樓大廈之間的樣子、到是有點像漫畫中的貓眼（只是並非美女）。

對於一般 SLG 而言、開發、探索、及同盟等這些指令、它們的使用便是遊戲進行的重點。此電玩內容是以到敵國收尋情報作爲號召。此型式之 GB 版的 SLG 由於做了些必要的簡化、所以玩家們會感到操作方面似乎十分簡單易懂。通天大盜是共由五個劇本所構成的 SLG 遊戲、而其舞台的中心是在特基歐。由於這類型的 SLG 將許多須修改的地方皆簡化了。所以大家平常會感到 GB 小螢幕有所不足的地方、但卻亦隨著其簡化後而多少彌補了小螢幕的缺憾。

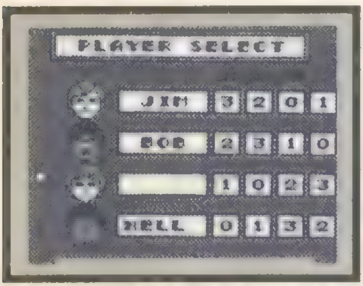
■超級籃球

スーパーストリートバスケットボール

SPT

■ 1992.3.19
■ 巴普
■ ------

■ 可對戰
■ 1M



在畫面中可以看到人物選擇、選擇自己喜歡的人物來當做自己的隊友吧！

說起「街頭籃球」、「鬥牛」、相信大家馬上就會聯想到電影或電視影集中、美國青少年在路邊或廣場熱烈地進行籃球鬥牛賽的畫面。這款遊戲就是以「鬥牛」式的籃球爲取材對象、以 2 對 2 鬥牛的方式進行比賽。玩家要選出 2 位看來比較順眼的球員組成一隊和電腦控制的隊伍對抗。每個球員的能力都不同、依攻擊、速度、防守等各項值來組成球風不同的隊伍。不論是攻擊型、防守型抑或是速度型的球隊、會不會被「鬥」成肉腳隊就要憑玩家們的本事了。灌籃時會以特寫大畫面呈現、狠狠地來一記吧。

雖然是小小的 *GAME BOY* 在灌籃時仍會有相當驚人的畫面出現、讓玩家可以體會灌籃時的快感。



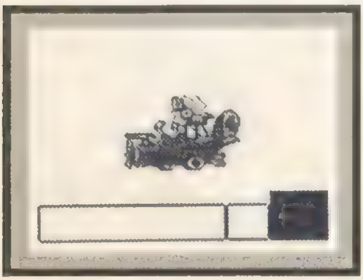
■瘋狗大賽車

チキチキマシン猛レース

SPT

■ 1992.3.27
■ 亞特拉斯
■ ------

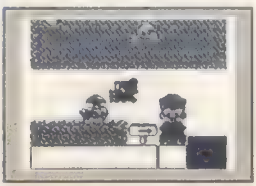
■ 1P
■ 1M



此畫面為遊戲開始後出現之畫面。

又是一款將卡通動畫電玩化的作品。這是取材於相當受歡迎的一部日本卡通舊作。不知道是不是因爲片子老、玩家可選擇的也是 10 部古典老爺車、用老爺車來參加道路競賽別有一番趣味吧！總共 33 條路線、贏得第一名的可獲得極高的分數、一路賽完 33 條路線後、再依所得總分決定名次的高低。由於每一條路線的第一名和第二名之間得分差距不小、因此玩家們應力拼第一名的成績、如此便可將分數拉開、贏得最後勝利。而總積分落後時也不要氣餒、努力拼幾次道路賽第一名、很快就能將總積分拉近、奪冠還是有望的。

遊戲中將會遇到許多障礙須小心操縱才能安全通過。

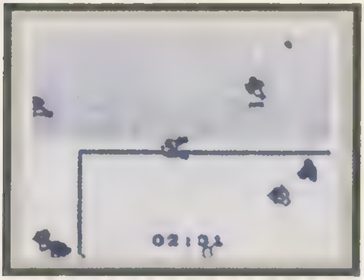


■職業足球

プロサッカー

SPG

■ 1992.3.27　■ 1P
■ 想像者　■ 1M
■ ──────



看畫面中球員於射門前之緊張感也會使玩家有如身歷其境之臨場感。加油加油！不要輸給電腦哦！

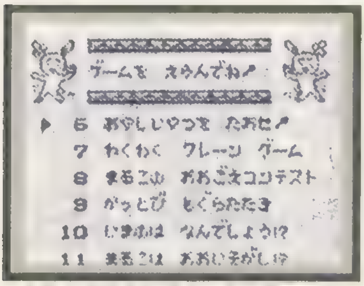
足球的發源地在歐洲、而這款足球遊戲則是來自英國。要說賣點嘛、除了出身歐洲之外、應該是這個遊戲的比賽流程流利而快速吧！玩起來沒有拖拖拉拉的感覺、有如行雲流水般、適合乾脆爽快的人來玩。只能 1 人玩、沒有 2P 對戰模式、既然是 GB 版也就不要挑剔太多了…。喜愛足球運動的不防試試這款英國血統的足球遊戲、看看它與日本出身的眾家足球軟體有何不同、也看看狂熱於足球的歐洲人設計的足球遊戲有什麼特殊之處。壽司、生魚片吃多了、偶爾換個口味吃吃牛排也不錯啦。

■櫻桃小丸子 3

ちびまる子ちゃん 3 めざせゲーム大賞の巻

ETC

■ 1992.3.27　■ 1 人
■　■ 1M
■ ──────



有許多劇情可以選擇、每一種都玩玩看吧！也許有也會有相當有趣的畫面。

櫻桃小丸子的電玩是以角色扮演為主的遊戲。在這次的遊戲中她將必須使盡渾身解數的預備參加學校所舉辦的電玩大賽、這將是一場戲中戲的競賽。在所推出的櫻桃小丸子的這組系列中、以這款遊戲最具有勇奪日本軟體大賞的希望呼聲最高、所以在品質及內容方面、不說您也知道一定是水準的。尤其是小丸子的迷哥、迷妹們、更是不可錯過失的遊戲、不是迷的朋友們、也可以一同加入這次的電玩大賽、你便會發現小丸子的可愛之處喔！

因為有時間限制所以相對的增加了遊戲中的緊張感、把握時間過關吧！

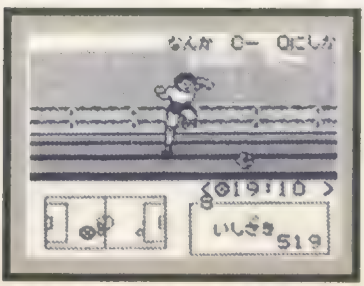


■天使之翼

キャプテン翼 VS

SLG

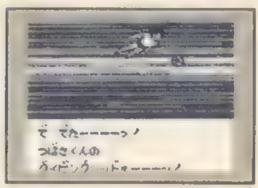
■ 1992.3.27　■ 可對戰
■ 特庫摩　■ 2M
■ ──────



這是主人公在運球之畫面看起來並不輸給任天堂版哦！下方並顯示位置所在。

「足球小將翼」到 GB 上大顯身手了！這款「天使之翼」是從任天堂版移植過來的。系統上雖和任天堂版沒有什麼差異、但是增加了對戰型操作系統、這可是 GB 版獨有的哦！玩家們不防嘗試一下這新型態的遊戲方式、相信其新鮮感和趣味性必定不輸給任天堂版。在 GB 版中仍保留了有如電影般的視覺效果同步演出、將球賽緊張刺激的氣氛帶到了最高潮。礙於畫面及 ROM 容量較小、使得一些大場面無法表現出來、但 GB 版畢竟是掌上型電玩、它所提供的就是讓你隨處可玩的便利性、隨時享受馳騁足球場的快感、這可是任天堂及大型電玩辦不到的吧！

射門時之勇姿、可感受到那股威力吧！

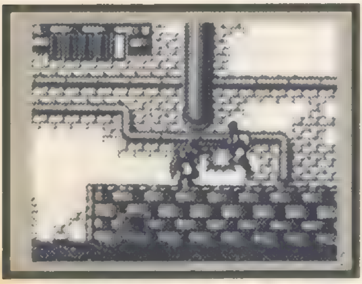


■蝙蝠俠

バットマン リターンオブジョーカー

ACT

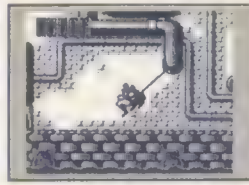
■ 1992.3.28 ■ 1P
■ 太陽電子 ■ 1M
■ ————



蝙蝠俠制敵畫面、溶入自己的正義感、以達到克敵至勝之過關目的。

蝙蝠俠也上 GB 來「秀」一下了！GB 版的蝙蝠俠故事是敘述曾慘遭蝙蝠俠修理而嚐到蹲苦窯滋味的小丑（眞是名副其實的小丑）、從牢裡逃出來後一心想報復蝙蝠俠以雪恥辱。當然這位小丑仁兄必定是設好了層層陷阱、準備要給我們這位大蝙蝠展露一下身手囉！GB 版「蝙蝠俠」是擷取任天堂版的精華、而且畫面的移動也是採用橫向捲軸系統。聽說 GB 版有比任天堂版更「炫」的效果。爲了讓小丑仁兄回去安份地做個小丑、請玩家們協助蝙蝠俠來完成這個任務吧！電影「蝙蝠俠 3」終於上映了、會不會在 GB 中登場呢？

走、跑、跳之外也與眞實一樣也能用吊索來前進。

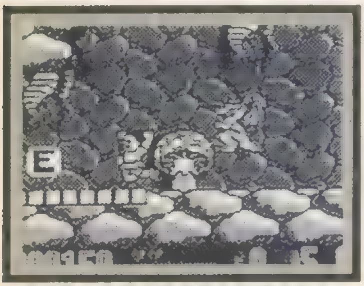


■虎克船長

HOOK

ACT

■ 1992.4.3 ■ 1P
■ EPIC-新力 ■ 1M
■ ————



看到敵人時就必須消滅它否則會使自己受傷生命計量表消失的話就得重來。

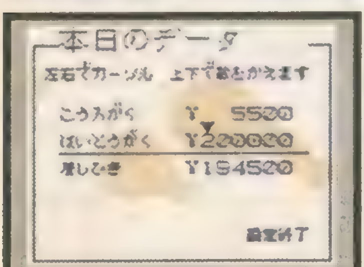
由史蒂芬史匹柏執導的著名電影「虎克船長」相信有不少玩家看過吧？現在這部電影也成爲 GB 遊戲取材的對象而被開發成電玩軟體了。玩家在遊戲中扮演彼得．潘、施展敏捷的身手拯救遭虎克船長綁架的孩子們。說到「敏捷身手」、這款遊戲的操作不太容易、剛開始可能常造成混亂、因此我們的小飛俠彼得．潘在遊戲中可能會變得有點笨手笨腳！？這一點就要靠各位玩家靈活的手指來加以克服了。內容還挺有趣的、不過似乎未接近原創的境界。看樣子 GB 版的瑕疵也不少、不知道同時推出的任天堂版有沒大有同樣的問題。對了、你覺虎克船長和彼得．潘誰才是主角？

■競馬王

DX 馬券王 Z

ETC

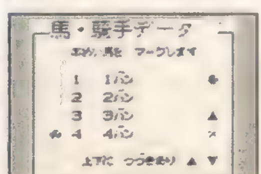
■ 1992.4.17 ■ 1P
■ 阿斯米克 ■ 1M
■ ————



此畫面為賽馬之賭金及中獎金額、有時可以少量金額賺取龐大之賞金哦！

在電視電影裡常常看到比賽正激烈進行的賽馬場和一堆手握馬券的狂熱馬迷們嘶聲高喊的畫面。賽馬是怎麼一回事？有趣嗎？這款遊戲中你就扮演一位賽馬迷、不但看賽馬的競賽、也買馬券賭賭自己的手氣。每次的比賽前都有馬匹、騎士的資料供你參考、請仔細小心的判斷、將賭住押在你看好的馬匹上吧！雖然台灣尚未開放賽馬、但已有要求合法化的呼聲。將來賽馬或許會成爲台灣的一項熱門運動、現在想要認識賽馬、不防利用 GB 的便利性、隨時模擬預測機率、不但能娛樂也能摸索賽馬的入門之道。此外、這款遊戲的輸入容易是一大優點。

這是選手及馬匹的資料、好好的仔細考慮後再下注是一不二法門。

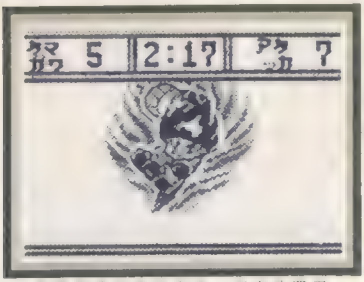


■火焰鬥球兒

ドッジ彈平

SPT

- ■ 1992.4.24
- ■ 哈德森
- ■ ————
- ■ 對戰遊戲
- ■ 2M



這是對時出現之畫面、因有時間限制所以必須採先發制人的攻勢、否則是會吃虧的。

在電視上播放的卡通動畫同時也是熱門漫畫的「躲避球彈平」終於被電玩化而在GB登場了！由於這款遊戲的原作相當受低年齡的小朋友所喜愛、其程度也不輸一般的青少年及成年人、因此在系統設計與操作方法都趨向簡易。遊戲可進行對戰模式、和朋友同學們拼出高下吧！雖然這款遊戲風格較傾向小朋友、但是只要自己也能玩得高興那就沒有什麼區分和限制了。「火焰鬥球兒」雖然是躲避球競賽的運動類遊戲、其中卻加入許多動作類遊戲的要素、因此該歸類為ACT類吧。像這種以特定年齡層為目標市場的遊戲還不多見呢？

被敵方打到時就會有此畫面出現。

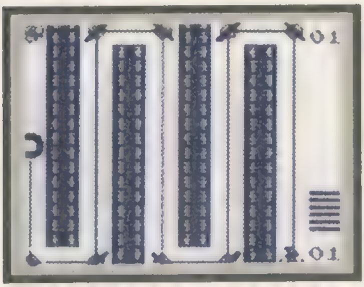


■變身鏡

ミグレイン

PZG

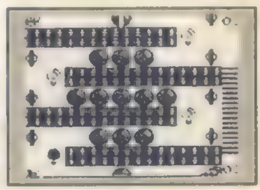
- ■ 1992.4.24
- ■ 阿克雷姆
- ■ ————
- ■ 1P
- ■ 256K



遊戲開始後的畫面、仔細想過後再開始吧！

這是一款頗富挑戰性的益智遊戲。遊戲規則很簡單、只要把直射的光線反射到鏡子上、再將反射出來的光線設法引導到終點就能過關。隨著級數上昇、光線通過的路徑及兩邊的障礙物和鏡子也會越來越多、要前進是愈來愈困難了。在已發行的益智類遊戲中、大部分都是俄羅斯方塊類型、彈珠檯、倉庫番之類的遊戲、而這款遊戲則是以光線拆射的原理為方法來進行、在同類型軟體中算得上是獨樹一格吧！雖然規則淺顯易懂、但內容有幾分深度、IQ不到180的請做好心理準備否則不要嘗試、以免信心遭到打擊……。

看似簡單的一關卻沒有好好用頭腦的話可以無法過關的喔！

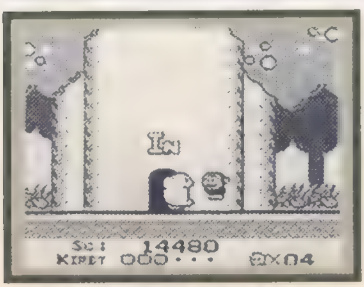


■卡比之星

星のカービィ

ACT

- ■ 1992.4.27
- ■ 任天堂
- ■ ————
- ■ 1P
- ■ 512K



可愛的卡比消滅敵人的方法為把敵人吸到那圓圓的大肚子裡、沒有血腥的畫面、玩起來很舒服。

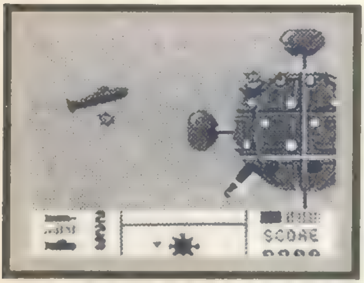
由任天堂公司發行的軟體。在遊戲進行的初期、總覺是不太符合任天堂水準的產品。不過路遙知馬力、隨著一關關的舞台向下發展、逐漸感覺到任天堂的功力、到最後總算是「嗯、不愧是任天堂」而不負眾人所望。遊戲內容是敘述普普普拉多族面臨斷糧的危機、身為族人之一的卡比為了挽救族人的生計、決定闖達達達魔王的巢穴奪回被霸占的食物。遊戲的目的很簡單、好比王子救公主、只是這一回王子變成了可愛的卡比、而美麗的公主則變成了美味的食物？不、應該是普普普拉多族人餓壞了的肚皮吧！？這是款漸入佳境、愈陳愈香的遊戲。試試看吧。

■獵殺紅色十月

レッドオクトーバーを追え

STG

- ■ 1992.4.28
- ■ ALTRON
- ■ ------
- ■ 對戰遊戲
- ■ 1M



魔王的出現、必須運用純熟的操縱技巧才能過關。

緊張緊張緊張！刺激刺激刺激！「獵殺紅色 10 月」搬上 GB 的螢幕了！與電影同名的這款電玩化的作品、雖然不能完全呈現出電影的情節、但劇情中感受到的緊張刺激還是保留在遊戲之中。玩家操縱紅色 10 月號潛水艇、執行數個任務、艦艇有千種武器、防禦性武器也有 2 種、全部以海面下爲舞台。遊戲的開始如同電影般、從蘇聯開始逃亡、並以投奔到美國尋求政治庇護爲目的。這個故事在小說、電影中都有十分受歡迎、相信也有玩家對紅色 10 月號心得坐立難安。現在就由玩家們來助主角一臂之力投奔美國！

途中所遇到的敵人也很多、要勤勢的消滅。



■魔法作戰

ポケットバトル

SLG

- ■ 1992.4.28
- ■ 西格瑪
- ■ ------
- ■ 對戰遊戲
- ■ 1M



運用適當的角色過關是 SLG 遊戲之技法。

玩膩了以武器或砲彈來開疆闢土的玩家們不妨來試試這款戰略模擬遊戲「魔法作戰」。在已發行的軟體中也有不少是以魔法師配合戰士來建國的遊戲、然而主角很少由魔法師來擔任，通常魔法都是用來輔助武力的角色。不過在「魔法作戰」中、主角就是魔法師、玩家必須運用魔法和秘寶來一步步擴張自己的領土、這是個以魔法力決勝負的世界！此外、團隊戰鬥是本遊戲的特徵、單打獨鬥的武士是不存在這個世界的。藉團體中每個人的魔法交互運用贏得勝利、遊戲規則簡明易懂、菜鳥級的玩家也能很快進入狀況、而且無論玩幾回、遊戲進行過程都不一樣哦！

魔法及寶物之取得與使用都必須得當才會有效的到達目的。

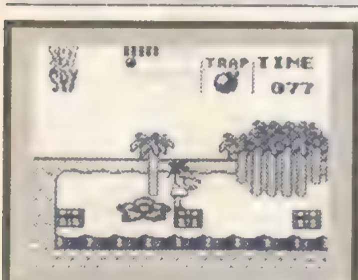


■諜對諜

とらっぽーず天國 スパイ VS スパイ

ACT

- ■ 1992.5.2
- ■ 卡姆科
- ■ ------
- ■ 1P
- ■ 1M



相當令人懷念的畫面吧！相信畫面中線條簡單的間諜也會令你有一股親切感吧！

曾玩過任天版「諜對諜」的玩家們對 2P 對戰模式下與朋友們鬥智鬥得你死我活的那種刺激感應該還記憶猶新吧！這次移植到 GB 版的「諜對諜」雖然沒有 2P 對戰模式、但還是得絞盡腦汁與電腦鬥智、好處是不會和朋友玩到翻臉的地步吧 !? 遊戲中玩家收到盜取某物的指令後、全力避開可能的陷阱機關、在目標物手後就完成任務、規則簡單明瞭。此外、在準備動手盜取目標時、還得先看對方的反應之後才能下手也是這款遊戲的特殊之處。「步步爲營」、「如履薄冰」是什麼感覺、試試這款遊戲就知道了。

■忍者方塊

パネルの忍者ケサマル

ACT

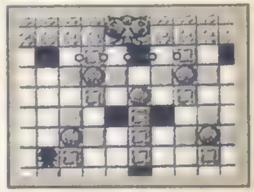
■ 1992.5.2　■ 1P
■ 艾博克社　■ 512K
■　■



有許多陷阱等著你、小心的操作過關吧！

這是一款溶合解謎與動作型態的遊戲。遊戲中玩家要將方塊推翻尋找通路前進、最後找出隱藏在石塊下的鑰匙打開出口就能通關。在遊戲中還要接受 14 道關卡魔王的挑戰、當然免不了有一番打鬥、是這款遊戲屬於動作型態的部分。在一番左思右想、東翻西找之後挖出通路、好不容易找到了鑰匙卻又得面對魔王找碴、若是被魔王幹掉就別想過關、令人大嘆忍者難為啊！尤其是在操作上不是很容易、稍一不小心就會難爲啊！尤其是在操作上不是很容易、稍一個不小心就會墜落摔個粉碎而前功棄盡、遊戲也因此增添了幾分難度。喜歡猛衝的人最好改變一下進攻策略。

看到 *KEY* 時別忘了取得哦、因那是過關之主要道具、當然殺敵也不可忽略。

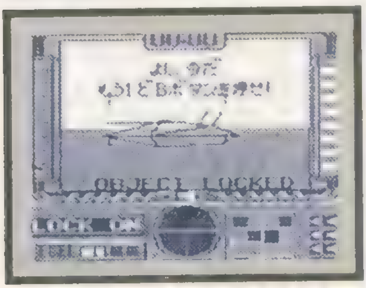


■宇宙坦克 X

X（エックス）

ACT

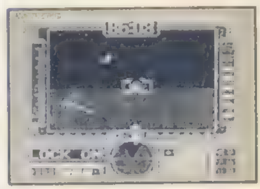
■ 1992.5.29　■ 1P
■ 任天堂　■ 2M
■



鎖定目標後、再按一次 *B* 鈕就可進行消滅敵人的動作。

喜愛坦克大戰的玩家們、趕快將焦點集中過來！電玩廠商的名門任天堂公司推出了這款視野不同、感受不同的坦克作戰遊戲。這是利用 3D 技術所開發出來的一款「3 次元空間」戰爭遊戲。故事是敘述主人公爲了捍衛國家、免於異形的侵略、奮勇乘上戰鬥坦克「V-X-V」加入這場戰爭。戰鬥畫面是模擬乘坐在坦克中作戰時的視覺角度、因爲眼前所見的是立體的三度空間。這款遊戲或許歸類於模擬類更恰當、不是嗎？對熱衷模擬立體戰鬥或嚮往能駕駛坦克體驗戰爭的玩家們來說、這不失爲一個好選擇。尤其在遊戲中各項精密的設定更令玩家們愛不擇手。

在一定的時間內必須鎖定敵人應加以消滅才行。



■神駝救美

スーパーハンチバック

ACT

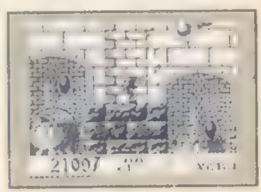
■ 1992.6.26　■ 1P
■ 想像者　■ 1M
■



必須好好的操作主人公躲過迎面而來的攻擊。

這是一款典型的英雄救美遊戲。遊戲目的很簡單、就是救出被魔王擄走的公主。整個遊戲由 9 個舞台構成、主角基本動作只有跳躍和游泳。玩家操控的主角必須靈活地閃避砲彈的攻擊和滾滾而來的圓木。乍看似乎和一般的動作型遊戲沒有多大的差別、不過在這個遊戲裡、主雖不斷地勇往直前、卻是手無寸鐵、連拳腳功夫也使不上。主角所能做的就不停地「閃」、而不能做出攻擊的動作。感覺上好像在玩「百戰百勝」、邊跑邊跳地閃避障礙物、必要時還要游泳。現在的動作類遊戲若不能對敵人進行反擊、總覺得不夠過癮、你覺得呢？

相當重視技巧的一款遊戲、為救出美麗的公主勇敢的前進吧！

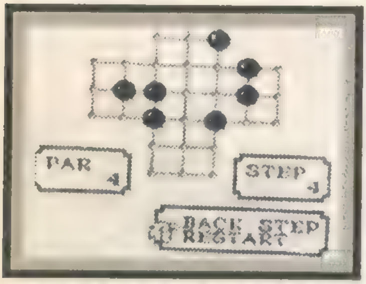


■棋王解謎

ソリテア

PZG

■ 1992.6.26　■ 1P
■ 黑克特　■ 512K
■ ———



此遊戲是跳棋與五子棋之特色綜合的新形智慧棋盤。

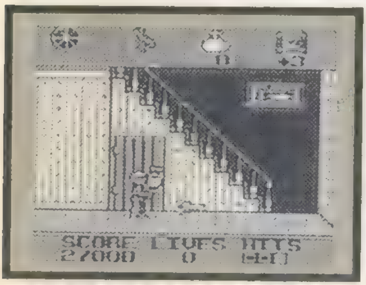
這是一種蠻特別的益智遊戲。遊戲的玩法是將棋子跳過一顆相鄰的棋子、然後拿開被跳過的棋子。這可不是跳棋哦！只要能使其盤中的棋子剩下一顆的話、那就過關了。遊戲總共由 100 關所構成、足夠你花個十天半個月來傷腦筋、而且遊戲越到後頭難度愈高哦！喜歡動腦筋的玩家們、要不要較量嘗試一下、接受另一種挑戰呢？要打發時間也好、和朋友較量也好、這是一款不輸給俄羅斯方塊的益智遊戲。你可以慢慢思考、相信只要你一陷入沈思、就會有一股不認輸的意念、「我不相信我過不了關!!」於是、你不知不覺地沈浸其中了。

■小鬼當家

ボーム・アローン

ACT

■ 1992.6.26　■ 1P
■ ALTRON　■ 1M
■ ———



左右兩圖之情景似乎好像在電影中看過、特別是右圖更抓起了一片凱比熱潮。

由知名好萊塢童星麥考利克金所主演的電影「小鬼當家」是一部大家耳熟能詳的作品。現在這位一頭閃亮金髮的小男孩將要在 GB 中展現大螢幕裡智取盜賊的功夫了。電影情節中有兩個小偷闖進主角凱文的家裡、小男孩凱文憑著一個人的力量以智取兩小偷。遊戲中故事的流程採和電影相同的佈局、舞台也以凱文的家作爲場景。但遊戲目的與原作有不同之處、凱文不但要防止小偷偷走家中的寶物、還要將寶物收藏到地下的金庫裡。和小偷玩捉迷藏的凱文可以利用彈珠或水槍把小偷打倒。雖然不如電影裡設陷阱來整小偷那麼有趣、但作爲娛樂小品也還不錯。

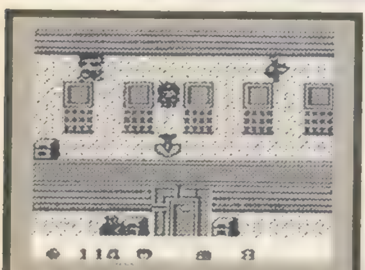


■小神童

ブービーボーイズ

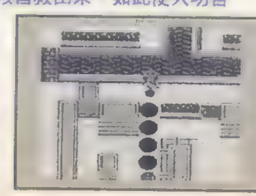
ACT

■ 1992.6.26　■ 可對戰
■ 日本物產　■ 1M
■ ———



圖面中敵我雙方似乎不易分辨、可別看錯了!!

這是一款英雄救美的遊戲。玩家扮演的主人公要拯救出被歹徒綁走的女孩們。在一人玩的模式下、遊戲由 6 大關構成、每一大關下有 10 個舞台、順利過關之後再將所有的女孩營救出來、如此便大功告成。這款遊戲其實除了以動作型要素爲主之外、還有益智型態的要素包含其中。也就是說、玩家所扮演的「小神童」不但要「動手動腳」修理歹徒、同時還得動動腦筋看如何與歹徒周旋到底、感覺上好像在玩捉迷藏似的。主人公也有武器可以使用、和歹徒進行鎗彈。喜歡刺激的捉迷藏式鎗戰遊戲的玩家們、來扮演智勇雙全的小神童吧！



福星小子
うる星やつら

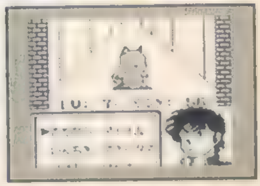
RPG

- 1992.7.3
- 亞諸曼
- ——————
- 1P
- 2M



畫面中的主角到是蠻忠於原作的、櫻子老師我愛妳!!

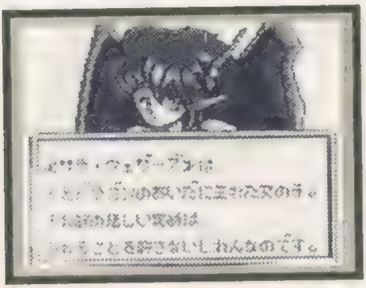
「福星小子」是日本人氣漫畫家高橋留美子的一部漫畫作品、在日本被譽為「笑的經典」、因此被移植到 GB 也是理所當然的囉！遊戲是角色扮演的型態、目的則是要在改裝成迷宮的高中校舍裡、找到選美大賽的候選人並為她們拍照。玩家所扮演的主角諸星當要先從校長那裡取得情報、並解開校長的暗示後才能找到美女們、使故事得以繼續發展。原作中許多難纏的人物及可愛的角色都會陸續在遊戲裡出現、可能會助你一臂之力、也可能是來阻擾你的行動。遊戲中的迷宮是 3D 立體迷宮、以美女們為目標向前進！



五龍密史
ペンタドラゴン

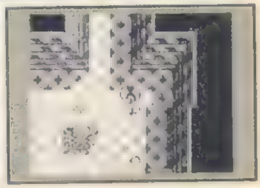
ACT

- 1992.7.13
- 亞諸曼
- ——————
- 1P
- 2M



左圖為遊戲故事之簡介、右圖則為主要戰鬥畫面。

這是一款帶有神話味道的動作類遊戲。感覺有點 RPG 的味道。在故事裡、主人公是一個由人與龍共同產下的「小龍女」、以神之國「威撒多」為目標前進、玩家就是要操縱這位看起來有點無辜的小龍女。在向神之國前進的路途中會遭遇敵人的阻撓、不過上天保佑、沿途會有各種秘寶出現、小龍女可利用這些秘寶來提升等級、增加威力、將愈來愈強的敵人打倒。（哇、真像 RPG 類遊戲！）説到人龍混血的孩子、就想到太空戰士 6 中女主角也是人與幻獸之子、而背景負著悲苦的宿命。不知道這裡的小龍女是否也有著令人同情的遭遇？



釣魚之王
ハイパーブラックバス

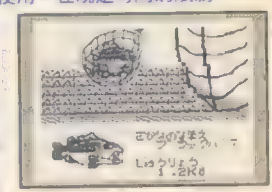
SLG

- 1992.7.31
- HOT・B
- ——————
- 1P
- 2M



畫面下方有著水深、線長、釣起之魚的重量等情報、好好的利用吧！

在這款遊戲中、玩家要和其他 99 位來自全國各地的釣魚高手競逐黑鱸魚的釣魚冠軍。由於這是模擬遊戲的型態、玩家必須配合天候、時間、場所等因素選擇合適的釣餌來使用。在規定時間的限制下、努力釣得最多最重的黑鱸魚、最後是以重量來決定勝負。由於天候、風向也會影響成績、所以一定要仔細判斷。在 99 位對手的競爭中力爭上游、將排名向上提升、目標是釣魚大會的第一名！釣魚是可以磨練耐心和毅力的運動、由於球類運動一向較為熱門、有釣魚經驗的玩家還是少數吧。不過藉著遊戲軟體來模擬真實的釣魚情景也可以學到這方面的知識、真方便。

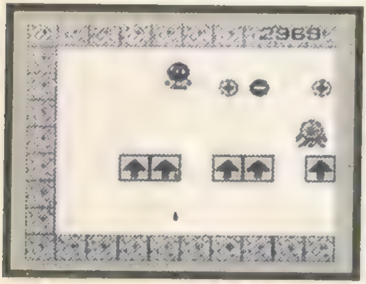


■華佗

秘傳陰陽氣功法華陀

PZG

■ 1992.11.22　■ 1人
■ PR21　■ 512K
■ ————



下、上、正、負的拿取是遊戲的關鍵。

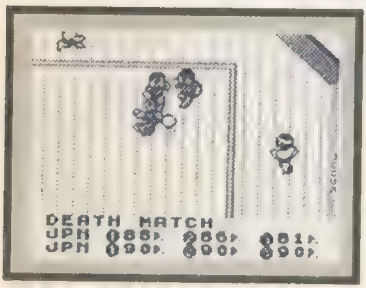
此遊戲的重點是在於「十」和「一」的靈活運用。光這樣説一定搞不懂吧！簡單説明的話、就是將正、負 2 符號有效運用、並將最底層的「十」和「一」全部取得話、再鑽入門底下、這樣就算過關了。所以才説是「十」和「一」兩符號的遊戲。當您取得「十」時、會有白色的箭頭往上飛、而黑色的箭頭便停止不動。而相反的若取得「一」時、黑色的箭頭會往上飛而白色箭頭便靜止不動。情況剛好完全相反。所以如何運用智慧、在畫面整個靜止不動的時候把畫面所有的位置、狀況、完全記清楚、然後再取「十」和「一」、便能使您駕輕就熟般的進入「十」和「一」的這個尋寶遊戲了。

■躲避球小子

ドッジボーイ

SPG

■ 1992.12.6　■ 可對戰
■ 東京書局　■ 1M
■ ————



藉著此一遊戲讓大家更加了解橄欖球之規則及有趣之處。

在橄欖球賽的規則中、如果被敵隊碰撞一次便宣告出局。但是在這部遊戲中是沒有得分的人便宣佈出局。除了這樣在現在的 SPG 中、似乎有愈來愈走向躲避球這類遊戲的趨勢、成爲當今 SPG 的主流。在遊戲備有任選的試驗賽及世界盃 2 種選擇模式。所以操作者可任選其中一種來大展身手。並訓練自己的反應能力及團隊精神、培養現代男兒當自強的精神、更是此遊戲的特點。整個遊戲的系統上除了在傳球給對手時看不見的弱點以外、對於玩家來還算是挺完美的。喜歡 SPG 遊戲的朋友們可千萬別錯過喔！

■爆雷小組

マインスウィーパー

PZG

■ 1992.12.13　■ 可對戰
■ 芭喀茵影視　■ 256K
■ ————



運用 *IQ 180* 的智商將畫面中的拼圖完成是你的任務。

此電玩的遊戲名稱我們暫稱之爲爆雷小組、但是它可不是一般普通小朋友玩的遊戲、因爲它是屬於益智性（ PZG ）的遊戲、所以將它歸屬於成年人、須花心思動腦的益智性遊戲。而遊戲的內容大致上而、言其進行的方法是將遊戲畫面上所一一分配的圖案逐一打開、並以此圖案打開後所出現的數字來猜猜看水雷的正確位置是在哪裏呢？一旦猜錯了、就會被水雷給轟炸掉！而推測水雷位置的正確管道是什麼呢？開發單位沒透露方法吔！但是相信平常身經百戰、智商過人的朋友們、總有辦法吧！過關的困難度實在是蠻高的、大家好好動動腦吧！

■耀西

ヨッシーのたまご

PZG

■ 1991.12.14
■ 任天堂
■ ——————

■ 可對戰
■ 512K



有許多圖片會落下來必須看清楚後再加以排列整理。

這是部「瑪俐歐」益智系列的遊戲。不僅是沒有年齡參與的限制、更可以說是老少咸宜的益智內容。而規則是如何去運用 4 張碟子、使從天而降墜落下來的咕哩寶和佑希、一個接著一個的堆疊起來、一直到他們自動消失爲止、接著便合併那裂成兩半上下的恐龍蛋殼、便會使可愛的小恐龍從蛋中誕生啦！這種使從畫面上方掉落下的角色一一疊起進而消失的益智遊戲、仍和往常瑪俐歐系列的有趣內容般的承襲著老少咸宜的風格、所以喜歡可愛角色的大家可千萬不可錯過這款精彩的瑪俐歐系列之一的耀西之蛋。

過關的話就會有這樣的畫面出現。



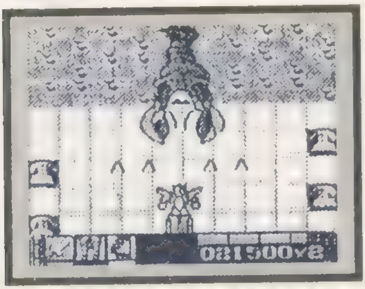
■太陽勇者

太陽の勇者ファイバード

STG

■ 1991.12.20
■ 埃瑞盟
■ ——————

■ 1 人
■ 1M



凶猛的魔王出現了、好好應戰吧！不可大意、否則會受傷。

火神發威囉！太陽勇者是充滿著動感、火爆的打鬥動作畫面及射擊的遊戲。遊戲中的劇情是將可怕的野心家—「奈爾斯」欲征服世界的計劃予以破壞、並且將「奈爾斯」徹底消滅。當然在達到終極目標～消滅奈爾斯的任務過程是充滿者打鬥及連續射擊的艱辛歷程、過程十分刺激、但是此遊戲的整體系統及操控方式卻是容易操作的、此電玩是包含了 5 面的 ACT +STG 的超動感遊戲、在此告訴那些平常醉心於決鬥及射擊快感的朋友們、不論是男生還是女生、一定會對此遊戲的畫面及內容感到愛不釋手、可千萬別錯過喔！！

■絕對無敵

絕對無敵ライジンオー

ACT

■ 1992.12.20
■ 德米
■ ——————

■ 1 人
■ 2M



敵人與自己有一樣的大小、戰鬥畫面及背景都很美麗。但掌握敵人的動向卻是不易。

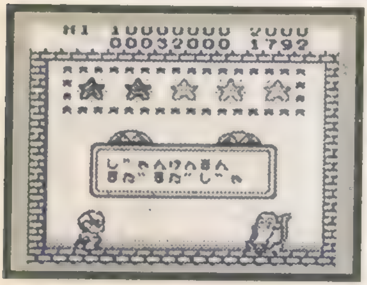
讓我們拖著邪不勝正的信念去抵抗外侵的敵人吧！這次入侵世界的是從 5 次元空間來的惡魔黨、爲了對抗這可惡惡魔黨欲征服世界的計畫、我們也派出了代表充滿正義力量的可複合分解、三種不同特殊造型的雙體金鋼去和對方的惡機械怪獸做了一次空前未有的一戰。它的劇情簡單、但是在操縱方面而言、或許對一些初學者而言會感到一些壓力。但是只要玩了一段時間熟悉了操縱系統、就會怠到容易些。正義使者力戰惡魔黨的這部遊戲在角色安排方面、很多種變化。最特別的是其中的一些角色還是我們大家所熟悉的呢！

傑克小超人

ジャンケンマン

ACT

- 1992.12.27
- 梅瑟雅
- ——
- 1人
- 512K



這是安排著有好玩、爆笑造型角色人物的一跳、跳、跳、來猜拳的遊戲、主角們的行動方式都是靠跳躍來移動。而達到過關的方式時只須將假面鬼綁去的四個好同伴救回即大功告成。但是此遊戲對於不喜歡以猜拳方式來進行遊戲的朋友們來說、或許會感到有些許的乏味和無聊、但是若對於平常酷愛這種猜拳方式來進行遊戲的人、可就會相反地、感到十分地興致勃勃喔！遊戲中的各個可愛有趣的角色、可是經由精心設計而成的、或許對於不喜歡以玩猜拳來過關的朋友們來說、古怪有趣的角色造型能提高許多大家對此遊戲上某些型式上的不足。

法拉利賽車

FERRARI

SPG

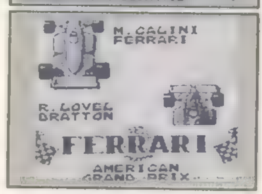
- 1992.11. 中旬
- 日本椰子
- ——
-
- 1M



法拉利賽車產自以製造汽車聞名的歐洲法拉利公司、對於喜愛賽車的朋友、這一場激烈的龍爭虎鬥、一定可以滿足你與速度追逐的快感。各賽程皆從預賽開始、必須通過預賽中的各種標準、才能進入決賽、在決賽中必須維持在前六名之中、否則隨時會失去比賽資格、遭淘汰出局。共 16 場賽、比完此 16 場賽程、數最高者則取得勝利。比賽場地分在 16 個國家進行、難易互易、有直線路程、亦有彎曲難行的路程、玩者可在「實行模式」下加強訓練、然後再參加「最高獎項模式」、與各國高手比較身手、以取得最高席位。

⬇以最高速度行走直線、維持在前六名之內、才有贏得勝利的機會。





⬆賽車共有 26 台、稍微落後也別洩氣、急起直追吧！

奇幻世界大冒險

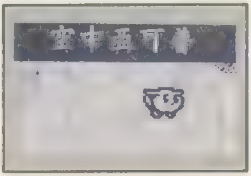
ACT

■ 1992.11. 下旬　■ 1人
■ 太陽電子　■ 2M
■ ——————



主角是又像貓又像兔子的可愛生物夏卜卜族中的小夏卜卜「阿可普」、他有一雙大眼睛和一對長耳朵、並擁有別的夏卜卜所沒有的能力即變身、所以他可以衝破險阻、在不可思議的世界中勇往前行。其變身方法有兩種、一是配合環境進行變身、或展翅高飛於空中、或悠遊自在於水中、運用變身後的特性前進。另一種方法是利用特殊的寶物變身、取得這件特殊的寶物、不但能變身並且發揮制敵之特殊能力、若能在變身期間又發現另一件秘寶、就能產生瞬間制敵的強大能力並且變身。

➡連按A鈕可以使他在空中飛翔、但空中的他沒有攻擊能力。



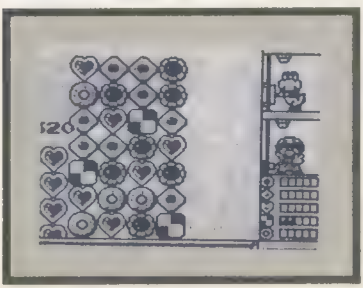
⬇水中的阿可普、可以從口中吹出氣泡攻擊敵人。



耀西的餅乾

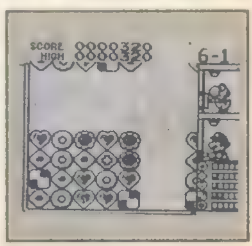
ACT

■ 1992.11.21　■ 可對戰
■ 任天堂　■ 1M
■ ——————

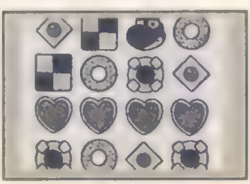


這是一種猜謎益智的遊戲、可以從畫面上看出有許許多多不同的餅乾排列組合著、如果能將這些餅乾同樣的排成一列的話、他們就會消失、這也可以用 2 人對戰的方式來競爭。餅乾總共有 6 種、分別爲圓形、心形、鑽石、花格、花格及西形。在 15 個餅乾消失後會出現耀西形、它是與任何一種形狀的餅乾配合都能消失的餅乾、也就是一種全能性的餅乾、這是非常有效的東西哦、然而只要將畫面上所有餅乾都清除就可過關。

⬇在一個人玩的情形下畫面的右下會顯示出消失的餅乾。



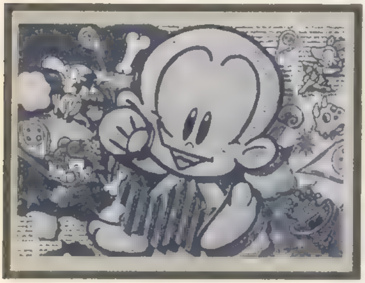
➡同花色集合成為一列的話就會消失、剩下的往下移。



GB 原人

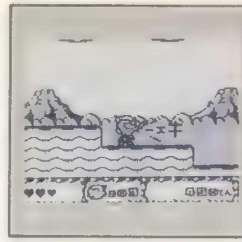
ACT

- 1992.11.27
- 哈德
- ——
- 1P
- 2M



GB 原人是以頭來當成武器、他的頭非常的硬、而整篇故事是以 GB 原人在有許多恐龍棲息的島嶼上與國王達瑪可所率領的軍隊作戰、原人利用許多手段取得道具來提升自己的力量、如果吃了道具之後、原人就會變身、變成了石人或是狂人、而把原本的潛在能力都發揮出來、還能製造大地震使畫面搖晃而使敵人受到很大的損害、除此之外、還可用音速波攻擊、這也是必殺技中之一。還有道路的中間會出現藏有寶物的花。

⬇大地震和音速波都是必殺技之一。





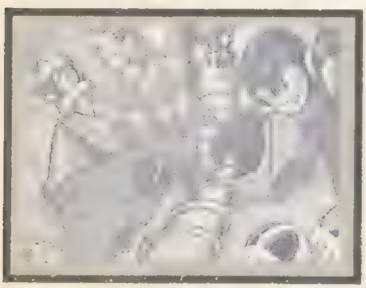
➡跳躍的時候如果連續接著 B 鍵的話可在空中旋轉。

ロックマン 3

洛克人 3

RPG

- 1992.11
- 加普
- ——
- ——
- 2M



這是很受歡迎的洛克人系列之洛克人 3 、敘述洛克人與邪惡的科學家對戰、將對手個個擊破。他的武器稱爲洛克炸彈、是用 B 鍵來發射的、而按 A 鍵是跳躍、不過若按 A 再加十字鍵下的話就會滑行並前進、以上的 3 種都是玩家必須要熟悉的東西、因爲會常常用到這些技巧。在遊戲進行到某處若打倒了那頭目、就會出現機械犬、牠會幫助洛克人移動、對洛克人有很大的幫助。有 4 個遊戲舞台可供選擇、只要多玩幾次就能夠清楚的知道要選那個舞台了。

⬇可以從 4 個舞台當中來挑戰、這個就是他們的頭目們。





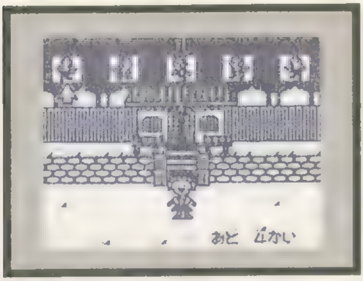
➡圖中出現在洛克人面前的就是非常棘手的對手。

■櫻桃小丸子 4

ちびまるこちゃん 4

RPG

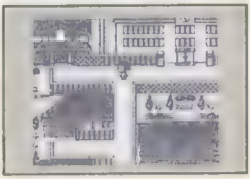
■ 1992.8.7
■ 達加爾
■ ——
■ 1P
■ ——



櫻桃小丸子是家喻戶曉的可愛小女孩、這一遊戲是櫻桃小丸子系列的第 4 集、主要的目的是把南國來的王子所帶來的禮物收集起來、然後再隨處散落、全部共有 9 種迷你遊戲、只要順著遊戲的進展然後通過迷你遊戲就會獲得禮物和抽籤禮券、不過如果失敗的話也不用擔心、還有再次挑戰的機會、你可以一直挑戰直到你勝利爲止。收禮物的方式是繞著出場角色房子的周圍、有很多的禮物、因此只要去走一趟就會有很多的禮物可得手。

⬇如果這裡面的六個你都猜中的話就會非常的幸運哦。





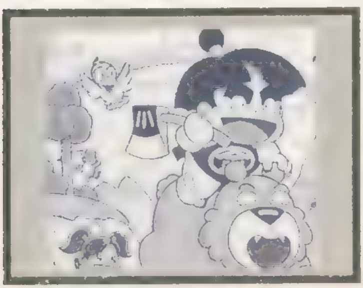
➡要在城裡面到處的走、這樣才可以收集到很多禮物。

■金太郎傳說 金太郎出動篇

金太郎傳說

ACT

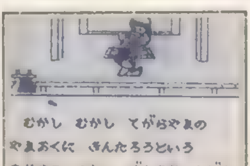
■ 予定 1992.8.7
■ 東京書局
■ 密碼
■ ——
■ 2M



這是一個轟動武林、驚動萬教的金太郎系列的第一部作品、日後還會有 RPG 的遊戲陸續出場。金太郎的武功有斧頭、卷物、和空手、相撲等等、熊是他的好同伴、在利用斧頭時可發出平常無法達到的力量、而空手和卷物的投擲技也是很厲利的、當然有敵人的、而熊會用蜂蜜來加強金太郎的能力。不過金太郎有時也是不乖的孩子、有些動作會使得他的老媽生氣、這還真鮮呢！

⬇在相撲對決時將對手高舉然後摔到外面贏得勝利。





➡用這種翻頁的介紹方式還真時髦呢！真是有趣。

三國誌 GB 版

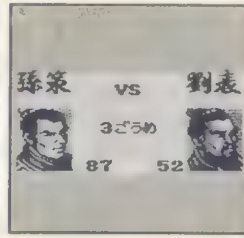
SLG

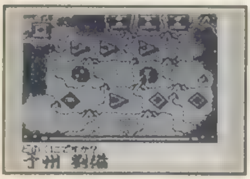
■ 預定 1992.9 月　■ 可 2 人對戰
■ 光榮　■ ——
■ ——



這是一款歷史摸擬的系列遊戲、由中國古代的大英雄、劉備、孫權、曹操群雄割據相互對抗的故事串集而作、雖是承襲自三國誌之系列、但是是由 2 種劇情組成、更爲簡化、如果使用上接頭、就可 2 人對戰、與 1P 時之玩法不同、必須要消滅對方才能算是得勝。其中也有像以往一樣的方塊戰、武將可以燒技或弓箭技來攻擊、除了這方塊戰之外、現在也加進了卡片戰鬥模式、而在方塊戰中武將的表情會被特別的突顯出來。

⬇在一對一對戰時、武將的勝利會因武力而影響。





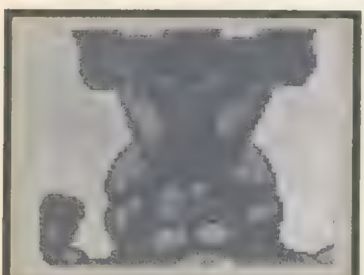
➡在這種方塊裡面作戰一定得事先收集充分的軍情才行。

■金肉人

キン肉マン

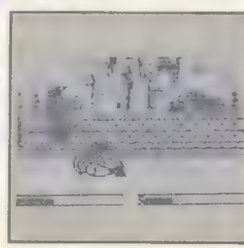
ACT

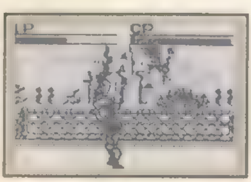
■ 預定 1992.9 月　■ 可對戰
■ 優達加　■ 1M
■ ——



這是一套最新型的遊戲、在日本大肆流行、勢必在台灣也會捲起一陣旋風、故事中的主角是金肉人、他帶領著 5 位超人向世界伸張正義、與對手作戰。這遊戲只要把對方 HP 降到O就再勝利、看起來似乎很簡單其實並不然。這遊戲並有一特性就是在使用必殺技時可切換存有迫力的視覺畫面、當然、最有趣的是可以 2 人對戰、當 2 人分出勝負、看誰才是眞正的贏家。也許有人會問、在這遊戲中有 6 個超人、但到底那個最強、看來只有自己玩了才知道吧。

⬇這類遊戲中最有趣的還不就是在於 2 人對戰的時候。



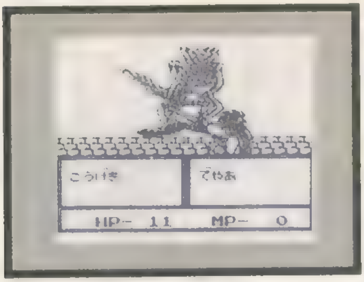


➡使用各種必殺技讓對方嚐到苦頭並降低他們的 HP。

創國故事

RPG

■ 預定 1992.9 月 ■ 1P
■ 南姆卡 ■ 2M
■ 記憶電池



這個創國世界裡全都是長的像食器一樣的人所住的、真是一個很奇特很不可思議的地方。而且裡面只要有關吃的東西都變成有生命之物、真的非常有趣。一個檢察官和他的兒子在地球上調查污染但卻捲入了這世界的戰爭中。這遊戲有一奇特之處就是不以視窗來選擇指令操作、所以與其他的 RPG 有很大的不同。他的魔法是先登錄在不同的方向（十字按鍵）來使用的、對戰方式也是以同時進行的方式、所有的攻擊都在一瞬間、因此回復時間很重要。

↓戰鬥的時間大概只需要一半就可把遊戲結束。





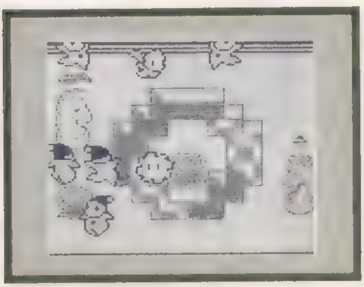
↓這遊戲之戰鬥模式是以一對一、因此很好操縱其前進。

■太陽天使

太陽の天使マーロー

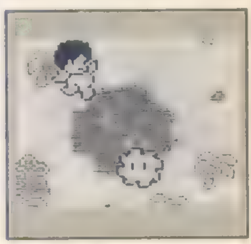
ACT

■ 發售中 ■ 1P
■ 日本技術 ■ 2M
■ 密碼



這個遊戲是一動作解謎遊戲、在一片被魔女荒廢的土地上、天使瑪羅要使這片荒廢的土地上重新綻放出花朵。畫面上的種子如果經過瑪羅所發出的光線照射到的話就會變成花朵、而只要在一定的時間內能夠讓所有的種子變成花朵的話就算勝利。而這光線不但能使花朵盛開、也會把敵人擊倒。在其中會遇到許多道具、這些道具有些可以提高太陽的速度、有些可以增加一 UP 、全部一共有 28 種。也有一種叫做太陽花彈的武器、是此遊戲的必殺技。

↓在這個南方島上、敵人會配合音樂而起舞。





→太陽會自動地運轉、而且還是依照各畫面已設定之軌道。

童話俱樂部

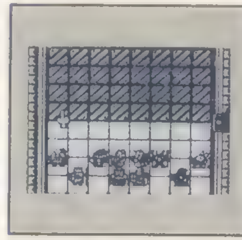
SLG

- 1992.9 月下旬
- 那可莎德
- 密碼
- 可對戰
- 1M

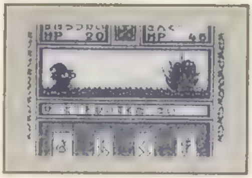


這一遊戲就好像在下西洋棋或是象棋的感覺、然而你們手中所移動的卻是一個個活潑生動的童話人物棋子、而只要能夠打敗人的棋王就算勝利了、不過可還得花一番工夫呢！其中的棋子是由自己設定而出的一共有 15 種、設定出來之後還得要適當的配置在方格上面、這步驟亦是很重要的。除了一般的對戰方式之外、它還有一種研習的模式、全部共有 10 關。有時也會有突發狀況、有時會對己方有利、有時則不會、例如地震事件的發生等等。

↓利用資料來配置是很重要的、也有現成的資料可選擇。



↓這些角色是遊戲當中會登場的、其強度及體力皆不同。

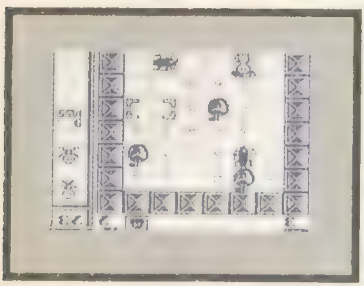


■蟑螂剋星

ホイホイゲームボーイ版

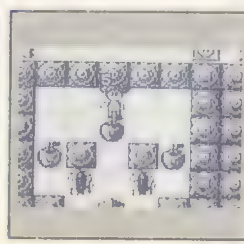
PZG

- 發售中
- 光榮
- 密碼
- ------
- 1M

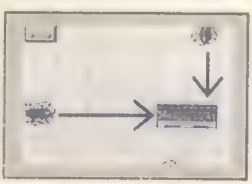


這是一個趕走偷吃點心之蟑螂的遊戲。舞台共有 100 個、而道具使用的次數亦會因關數之不同而改變。遊戲中有 4 種打敗人的道具、拖鞋及掃把可打倒一隻蟑螂並把附近的敵人嚇走。而火炎放射器及蟑螂捕獲器便可一次打倒多隻蟑螂。打擊敵人的方法有移動、跳躍震動及使用道具三種。可以有 5 次下指令的機會。要把前進的蟑螂完全消滅、便算勝利。此遊戲中、並有輔助畫面、其中包括舞台解答、道具使用及蟑螂行動等等。

↓了解蟑螂的行動、在規定有效的移動次數中打倒蟑螂。



→在蟑螂可能會經過的地方放置捕獲器。



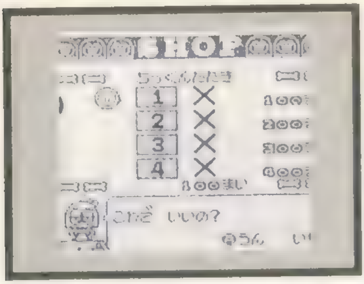
■ GB 原人

GB 原人ランド

ACT

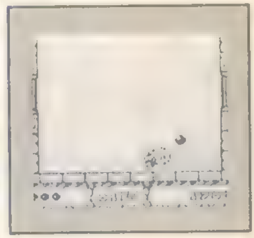
■ 發售中
■ 哈得森
■

■ 1P
■ 2M

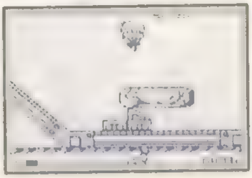


這款遊戲包括 6 個迷你遊戲。開始時只有 100 張紙牌、要用紙牌購買遊戲券。通過每一項遊戲、便可得到紙牌、進行下一個迷你遊戲。每個迷你遊戲均有 4 個回合、但遊戲難度會漸漸提高、當然所得的紙牌亦會增多。如雲霄飛車、便是避開障礙物的遊戲。恐龍吃食、便是在限定時間內、給恐龍吃食掉下來的水果。神秘地帶則是在鬼屋中避開妖怪。亦有用頂球法令骨頭消失的打磚塊遊戲。更有類似打地鼠的遊戲及在限定時間、以跳躍或齒咬方法來抵達屋頂。

↓球的移動速度會漸漸變快。



→可用跳躍的方法來閃避障礙物。



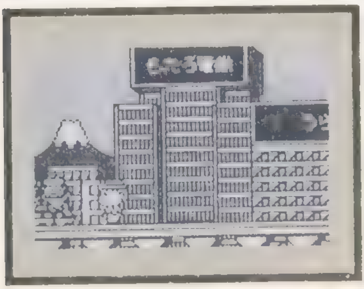
■桃太郎電鐵 II

桃太郎電鐵 II

ETC

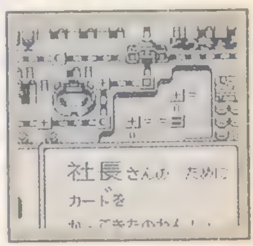
■ 發售中
■ 漢得森
■ 記憶電池

■ 可對戰
■ 2M

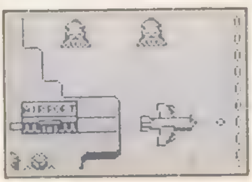


這是一款棋盤型的遊戲、您可跟三位朋友同時對戰或跟電腦比併、看誰能成為日本第一大富翁用丟骰子來決定前進的步數。您可擁有最多 6 張的卡片、這些卡片都可在車站購買。卡片中有幫助你到達目的地、也有阻止別人前進的、能否獲得最後勝利、便要看您是否能充份利用卡片了。遊戲中更加插了許多內容、有賺錢的、有損失慘重的、擁有物件的、到最後都會變為收入、然後可以乘搭飛機到國外購物去！不過、要注意中途別讓窮神拿走您的金錢啊！

↓乘搭飛機到國外購物、夠新鮮吧！



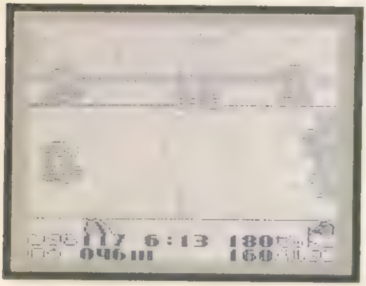
→買東西時要小心、以免錢不夠付喔！



SD 躲避球

SPT

- 發售中
- 巴布羅斯特
- 記憶電池
- ———
- 1M

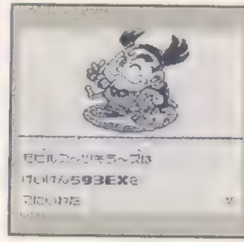


這個遊戲當然就是躲避球了、全隊由 5 人來組成、 2 個在內 3 個在外、若內場的 2 人 HP 到達零的時候、對方就算是勝利了。而攻擊的方式有好幾種、一般之射擊、跳躍射擊、衝撞射擊及必殺技的射擊。可以選擇的隊伍也有 6 個、每個隊伍都由很熟悉的怪獸或英雄組成。要提昇球隊的實力就必須要提昇其比賽的經驗值、其狀況有分 6 種資料、這些資料都是遊戲的重點一定要牢牢的記住。有時也必須以引誘的方式來使敵人陷入陷阱。

➡不管怎麼樣、最後還是勝利了、雖然過程是那麼艱難。



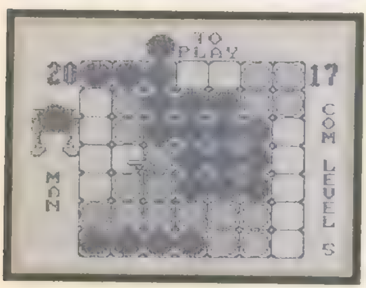
⬇只要得到經驗值就可得到 15 點、就算是輸了也一樣。



點子精靈

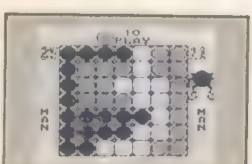
STG

- 發售中
- P.P.S
- ———
- 1人
- ———



這是一套規則簡單又富思考趣味的桌上遊戲。在遊戲中、雙方在交互移動棋子中、要佈局並設法增加棋子的方法有兩種、一是分裂棋子、一是使對方的棋子變成自己的棋子、如果能夠誘敵、再使圍在四周的敵方棋變色以成爲自己的棋子、則勝利並不難。

➡可選擇和電腦或二人對戰。



⬇將對手棋變成自己的、對自己越有利。



女神轉生外傳

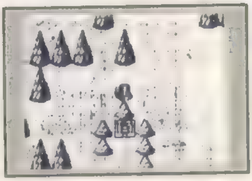
ラストバイブル

RPG

- 預定12月發售
- 阿特拉斯
- 記憶電池
- 可對戰
- 2M



本款遊戲即將在 GB 版上登場、對於喜好 RPG 遊戲者、這會是一個嶄新的選擇。遊戲共分二個模式、一個是女神轉生系列所特有的故事模式、不過外傳的故事情節、較女神轉生的故事更加久遠、而且畫的表現形式不同其前、乃是鳥瞰形式的、所以會讓人有耳目一新的感覺也説不定。另一個模式是對戰模式、在連接對戰線之後、可以與原本為敵的魔獸結合、然後與對方的魔獸展開一場激烈的戰鬥、如果想取得勝利、必須不斷地製作更大力量的魔獸。此對戰模式是運用故事情節製成的、在以前的系列作品中可是見不到的喔!



➡畫面上可見之景象、全部是鳥瞰式的。

⬇畫面上顯示的、就是對手的同伴。

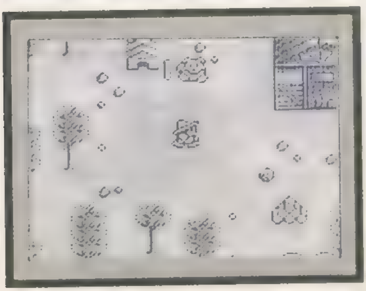


阿蕾莎III

アレサ

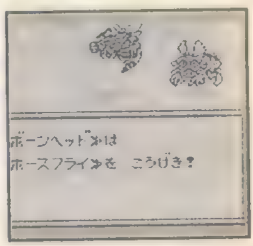
RPG

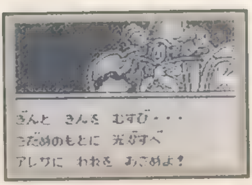
- 發售中
- 阿若曼
- 記憶電池
- ——
- 2M



此款 RPG 具有較濃的冒險性、所以人物的對話也較一般 RPG 多、在遊戲進行中、對話內容常出現在畫面上、而且、在重要畫面以外尚會顯示那個角色的形相。故事情節延續前二代、馬德莉亞和特雷捲土重來、在此第三代中大展雄風、他們要如何尋找阿蕾莎神殿的戒指呢？此外、在前二代頗受好評的系統例如將怪獸變成膠囊以對付敵人等、以及某些好用的指令、會繼續留存在第三代之中。

⬇和怪獸們戰鬥。使用膠囊怪獸的機會只有一次。



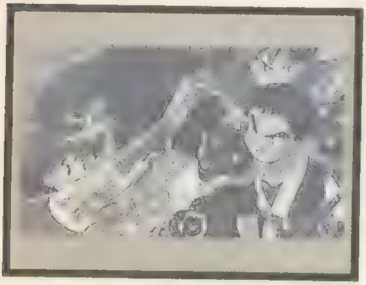


➡和重要人物對話、上半部會出現那個人的樣子、下半部則是對話內容。

魔界靈丹

RPG

- 1993.2 月
- 柯拿米
-
- 1 人
- 2M



這是一個以三個小學六年級的學生爲主角的遊戲。這三位小朋友皆出自一個幸福的家庭、涉谷直人善良而有勇氣、富好奇心、白鳥美樹是唯一的女生、家境優渥、個性活潑好動、常使用魔法幫助直人、是一位得力助手、曇師寺健介、則是一位朝氣蓬勃、體力無限的小勇士。這三位小朋友爲了擊敗魔王、便相偕同行、暫離家人、步上冒險的旅程。冒險之旅出現在居住的「現實世界」與幻想中的「遊戲世界」。遊戲方式是採取指令輸入方式擊敗魔王。

⬇採用 *RPG* 正統的指令下達方式進行遊戲。



➡三位小朋友結伴同行、為打敗邪惡的魔王勇往直前。



星際大戰

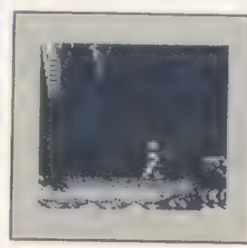
ACT

- 1993.3 月
- MICRO WORLD
-
- 1P
- 1M

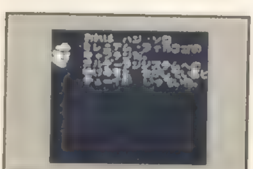


這是一個以電影「星際大戰」爲基本所製作的遊戲、故事是描寫擁有巨大實力支配整個銀河系的帝國軍、如何對抗反抗軍的故事。由於遊戲是依原作情節進行的、因此遊戲的一開頭、會先說明故事大要、此對於已看過電影的人會較容易上手。遊戲的舞台、以塔多濕上的洞穴藏著敵人和危機四伏的陷阱、主角的使命、便是搭乘陸行機搜查這些洞穴、尋找三位同伴和三件道具、進而毀損陷阱、殲滅敵人。

⬇搭乘陸行機時、也會遭受敵人的攻擊、要小心。



➡尋獲同伴以得到重要的情報。



■魔鬼村外傳

魔界村外傳

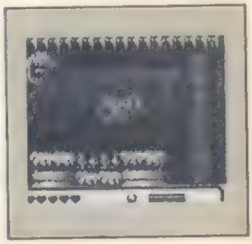
ACT

■ 1993.4.16
■ 卡普空
■ 接關密碼
■
■ 1M

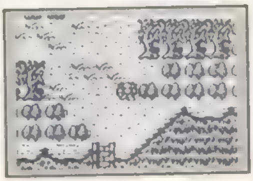


本遊戲具有 RPG 與 ACT 兩種模式、遊戲是以相互交替的方式進行。在遊戲進行中、若在原野遇到村鎮的人、便與之對話、得到情報以過關、若遇到敵人、畫面會自動轉成戰鬥的模式、必須戰勝敵人方能過關。主人翁紅蝙蝠除了左右移動及跳躍等基本動作之外、牠可以利用「壁鼠功」即攀附牆壁的能力攻擊敵人、牠也可以利用分身的方式、先去探聽下一個畫面所需要的能力、不過分身的時間有限制、必須在一定的時間之內回來始可。

⬇殲滅所有的敵人與取得秘寶、是過關的條件。



➡在原野上行走、逢村人便問、以汲取情報。



■米老鼠Ⅳ

MICKEY MOUSE

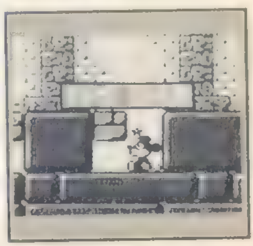
ACT

■ 1993.4.23
■ 卡姆柯
■ 密碼接關
■ 一人
■ 1M

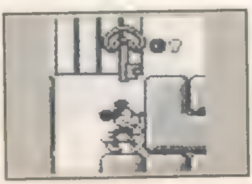


承繼前作的特色、以嶄新的面貌再度出現在喜愛米老鼠的朋友面前。這次的米老鼠將在危機四伏、陷阱滿佈的迷宮中大冒險。這次的他除了奔跑、跳躍之外、還會挖洞、挖洞可是本遊戲的大特色喲、運用挖掘洞穴的方法、不但能通過許多在地板上有障礙無法通行的地方、還能藉此法躲避阻礙前行的角色、而且在磚塊中、藏有許多寶藏、在挖掘洞穴之時、常會發現寶藏、寶藏對於過關可說甚有助益。所以如果能擅於挖洞、將使你成為走迷宮的高手！

⬇討厭的角色會在特定之處追米奇。



➡收集所有的星星、就會出現魔法之門的鑰匙。取得鑰匙、開啟大門，即可過關。



■妖精物語

妖精物語

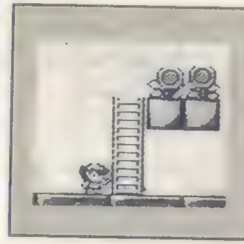
ACT

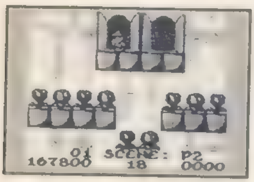
■ 1993.5.21　■ 一人
■ 傑力可　■ 512k
■ ————



此故事是敘述妖精兄妹達瓔、莉姐二人進入麻布茲塔中冒險、剷除塔中所有妖魔鬼怪的故事。只要能剷除所有妖魔鬼怪就算獲勝、不過剷敵並非遊戲的最重點、最重點在於爭取 LUP 的機會。你可以拔取舞台上所有的花朵、也可以收集 E.X.T.R.A 等文字以取得秘寶、此二法皆可以獲得 lup 的機會。因爲取得所有的花朵、怪獸就會變成可普拉、一變成可普拉、就多 LUP 、而取得秘寶之後、可以秘寶的強大威力攻擊敵人、進而加分。

⬇無法到達的地方、可以借助樓梯之力來完成。





■泡泡龍

BUBBLE BUBBLE JUNIOR

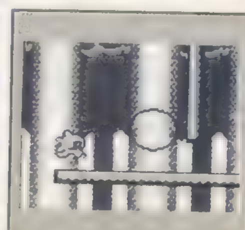
ACT

■ 1993.5.28　■ 1P
■ 泰德　■ 1M
■ 密碼



FC 版中甚受好評的「泡泡龍」、如今亦登上 GB 版中。主人翁是一隻可愛的小恐龍、牠的目的是以泡泡擊敗 4 關卡中的所有敵人。各關都有敵人、必須先以泡泡包住敵人、再刺破泡泡、如此便能消滅敵人。對於實力較堅強的敵人、要多用幾個泡泡包住他們、然後迅速刺破、否則很容易讓敵人逃逸。可以打出的泡泡有兩種、一種是一按 B 鈕就出現的小泡泡、一種是一直按住 B 鈕進入泡泡裡面、放開就脫離的大泡泡。弄破泡泡的方法有四種、可以踩破、壓破、突進撞破或連鎖撞破。打倒敵人之後會出現得分食物、得分食物有 16 種、分數不一。

⬇一直按住 b 鈕、放開之後即是這種靈氣大泡泡。



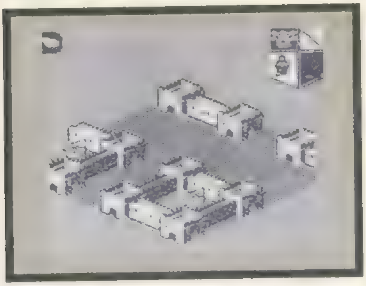
➡普通的泡泡、是這種按 B 鈕就吐出的小泡泡。



諸神世紀 2

SLG

■ 1993.5.28 ■ 1P
■ 印象 ■ 1M
■ ——



這是一部描寫神與惡魔兩族爭戰的故事、聯貫 slg 戰略「諸神世紀」的情節、為其外傳。此款遊戲的目的、在於以繁榮的種族、去滅絕惡魔一族人。遊戲模式有三種、一是指導入門的操作方法、即「 turotial 」、二是用以征服關卡的「 conquest 」、共 989 關、三是用以改變各種條件設定的「 custom 」。遊戲的畫面也有三種、即「近距離畫面」、「縮小畫面」及「指令選擇的畫面」、玩者可依狀況的改變切換需要的畫面。

⬇此畫面可以見到土地造成的過程。



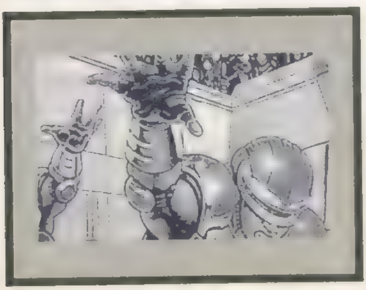
➡這是舞台的條件設定、可自由改變。



超音球 2

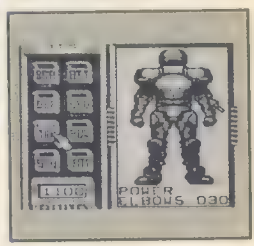
SPG

■ 1993.5 月下旬 ■ ——
■ PCM ■ 1M
■ ——

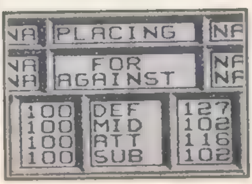


這是一個由 9 人構成的橄欖球隊、球賽刺激緊張、但操作方法簡單、既可以單純以腳踢形式擊退敵人、亦可以用混戰的方法、將敵人斥出場外。遊戲必須進行二個半場、一個半場為時 90 秒、在規定的時間之內盡量射門得分。當球在我方手上之時、縱傳球的效果會達至高峰、因此拿到球便盡量長射、以爭取高分。

⬇選手身上配帶的裝備、能夠提昇作戰威力。



➡在此狀態下檢查各個選手的各項能力。



家庭賽馬

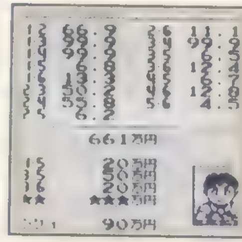
SPG

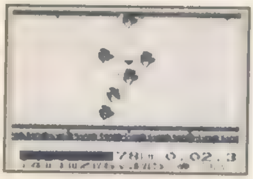
- 1993.8.27
- 那姆可
- 記憶電池



賽馬這個運動雖然在國外已經不算是什麼少見的運動了、不過在國內卻是一項不是那麼多的人有機會享受到的比賽。這個家庭賽馬正是那些想要體會賽馬那種刺激感的玩家們最好的選擇、遊戲中馬匹的資料非常多、只要有耐心的話、一定可以找到天下第一名駒的、而且玩家還可以自己來當騎師、騎著自己的馬匹在賽馬場奔馳、享受一下歐洲貴族平常享受的快感。當然如果你天生就怕馬的話、也是可以花些錢來請一個專業的騎師啦、有沒有道理、你說呢？

⬇嘿嘿嘿人生自古誰無[illegible]、留取黃金照佳人。



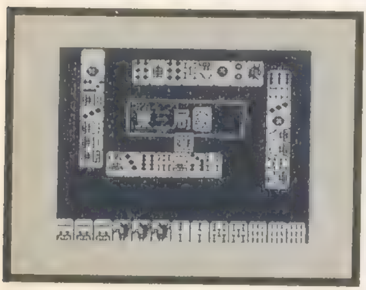


➡這就是比賽馬的畫面、馬兒肥呀馬兒壯、馬兒馬兒快快跑！

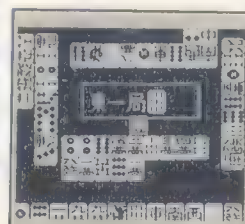
雙役滿 II

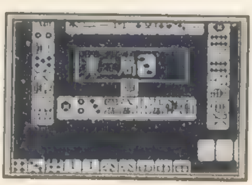
ETC

- 1993.9.17
- 巴普
- ——
- 對戰遊戲
- 1M



打麻將是一個非常好的活動、不但可以打發時間、還可以預防老人痴呆症。可是唯一麻煩就是一定要湊齊 4 個人才行。在這個工商社會中、想要找三個人來跟自己打場麻將是多麼困難的事呀？沒關係、這個時候你手上只要有這個雙後滿的話、一切便都搞定了！雙後滿 II 中的人物共有 15 個、包括 3 怪獸、人類和一些奇形怪狀的東西。而且共有兩種則是會出現雙方臉部的畫面。麻將迷們、上　！





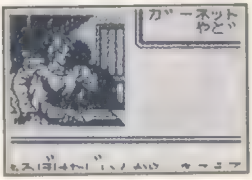
➡這位老兄快要胡牌啦！看看他有沒有辦法來個自摸！

辟邪除妖外傳 3

RPG

■ 1993.9.25
■ 阿斯基
■ 記憶電池
■ 1P
■ 4M

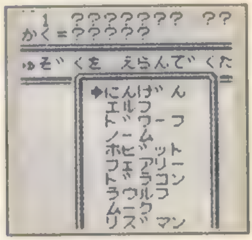




➡在遊戲進行之中隨時都有可能會有任務要去完成。

辟邪除妖傳在 GB 上已經堂堂邁進第三代了、而聽說第三代在遊戲個面以及種族方面都做了不少的變動喔、比方說系統方面好了、以往的遊戲目的只有一個、玩家只要朝著那個目標前進就好、但是這次的遊戲目的分派到許多矩程的任務上、玩家必須藉著玩成一個個小任務對找出剩下的最終目標是什麼。當然任務的先後次序沒有一定、完成任務的順序不同說不定也會導致故事進行的不同喔！在種族方面則增加 5 了種種族、讓整個遊戲增添了不少多樣性。

⬇看！多了那麼多的種族！

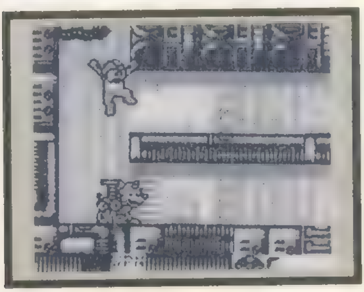


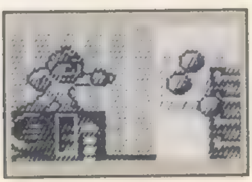
洛克人 4

ロックマン ワールド 4

ACT

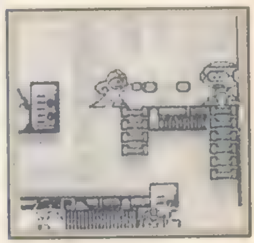
■ 1993.10.29
■ 卡普空
■ 密碼
■ 1P
■ 4M





這個洛克人 4 的最終目的就是要打倒華利博士 救地球。不過人們口中的傳說英雄可沒那麼好當、在打倒華利的路上可是有一大堆的敵人等著洛克人自投羅網的。因此洛克人在遊戲中需要強力的武器以及實力堅強的伙伴、否則鐵定會被烤成洛克鳥的、洛克人的攻擊鈕爲 B 鈕、而只要通過某個關卡之後便可以找到機器人彼得。這個機器人彼得可以說是洛克人最忠實的伙伴他會用身體去撞擊敵人來保護洛克人。當然還有許多強力的武器、就請自己去發現它。

⬇利用洛克槍將來犯的敵人一個個地打得哭天叫地的 。



■眞女神轉生外傳II

ラストバイブルII

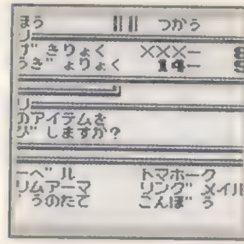
RPG

■ 1993.11.19　■ 對戰遊戲
■ 阿特拉斯　■ 2M
■ 記憶電池



這是「女神轉生」系列的最新作、在FC 版與 STC 版中己廣受愛戴、如今以最新面貌出現在 GB 版中。故事是敘述受魔獸養育成人的少年、因爲意想不到的事件、不得不與魔獸翻臉、並與他們作戰。在這款遊戲中、月齡將影響魔獸的行動、越接近月圓時、魔獸的性情會越凶猛、因此走在原野或迷宮中時、要特別留意、有些事件、是必須在特定的狀況下才能通過的。

⬇可以設定武器的命中率、但這些不會顯示在畫面上。





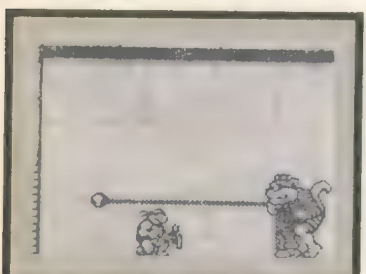
➡這是主角尤利。

■忍者龜III

TURTLES III タートルズ危機一髮

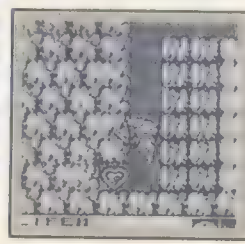
ACT

■ 1993.11月下旬　■ 1P
■ 柯拿米　■ 1M
■ 密碼



相信應該沒有人不知道這四隻家諭戶曉的超級忍者龜吧？在這個遊戲中玩家剛開始只能操縱米開朗基羅、不過只要救出被壞蛋關起來的拉斐爾、多納太羅及達文西之後、人數就一下子從1個增加到4個了喔、這四隻忍者龜的攻擊方式都不太一樣、要如何應用就看各位玩家們過人的智慧啦、在救出同伴之後、還要去尋找忍者龜的師父史普林達以及新聞記者艾普莉兒。不過事情不會那麼簡單的、大壞蛋許瑞德一定又會想盡辦法來阻止忍者龜的、自己小心啦！

⬇哇！每一關最後的大頭目居然長成這副德性呀！



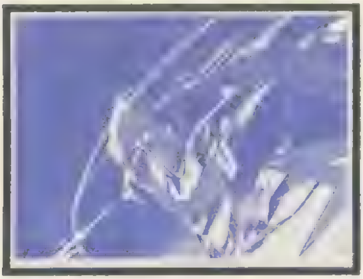


➡一開始玩家要先想個辦法找到並且救出其餘的三名同伴。

宇宙騎士

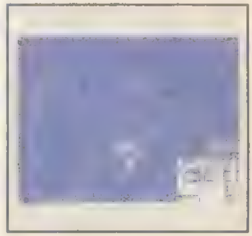
ACT

■ 1993.12 月發售　■ 1P
■ 優達卡　■ 1M
■ ————



曾在 SFC 版中轟動一時的「宇宙騎士」、如今也在 GB 版中嶄露頭角。宇宙騎士的使命、是與異星球的生物對抗、挽救地球被毀滅的危機。宇宙騎士必須置身如迷宮的敵陣中、面對各種敵人不同的攻擊與陷阱、處境相當危險、所幸宇宙騎士身手矯健、動作敏捷、他有熟練各種動作的能力。不過先決條件是：玩家必須善於操作、才能展現宇宙騎士的能力。

⬇雖然可以跳躍到高空中、但在空中無法左右移動。

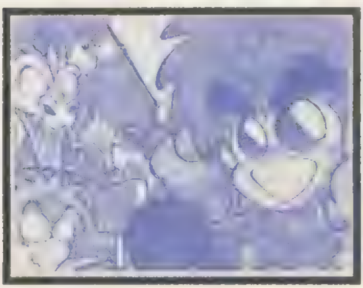




迷宮冒險世界

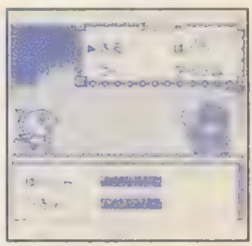
RPG

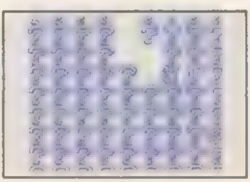
■ 1993.12.15　■ 對戰遊戲
■ 亞尼可斯　■ 1M
■ ————



此遊戲的目的、在於搶先逃出魔法陣。迷宮乃由「？」號組成、欲打開通道、必須使用劍、在？號迷宮中藏有許多怪獸、若遇到怪獸、必須以類似猜拳的方式進行戰鬥、猜贏的話 能就獲得秘寶、因爲有些關卡是需要秘寶才能通過的、所以要盡力爭取、以備不時之需。而獲得打的遊戲有三種腳本可供選擇、一是以打倒大魔王爲目的、所以要搶先逃出迷宮、才能進入大魔王所在之地。二是尋求財寶、獲得國王讚美爲目的、若所得財寶價值越高、則讚美越多、亦即得分越高。三是以救出公主爲目的、玩者必須與對手在同一處爭奪鑰匙、先救出公主者獲勝。

⬇以選擇指令的方式與怪獸進行戰鬥。



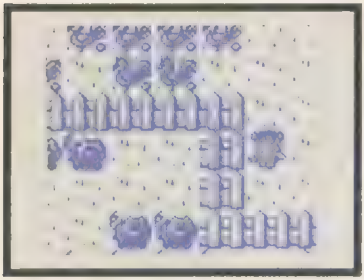


➡有些迷宮需要有秘寶才能逃出。

廚師大進擊

RPG

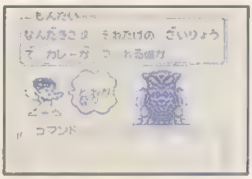
■ 1993.12.18
■ VAP
■ ——
■ 1P
■ 1M



曾受小朋友歡迎、在電視上播放過的「廚師大進擊」、如今己轉移到 GB 台面上了、話說有個叫做「天魔」的大壞蛋、他想征服「樂園界」、便挾持小舞的弟弟、以威脅小舞去破壞樂園界的大門，小舞爲了救回弟弟、並阻止天魔的惡行、便協同烏以魔、牙以魔以及廚師王、合力前行應戰。這款遊戲最大的特色、就在於可在遊戲中學習料理的方法、還可藉料理猜迷喲！

⬇可以玩遊戲還可以學作料理喲！





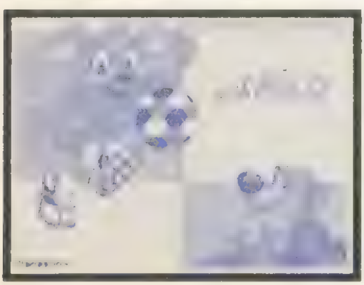
➡將電視的猜迷型態搬上GB。

■戰鬥足球賽

ドッジボーイ

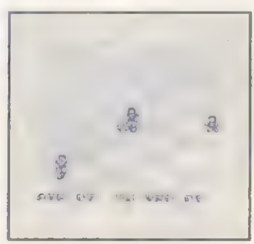
SPG

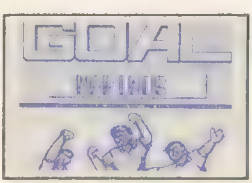
■ 1993.12.23
■ I.G.S.
■ 記憶電池
■ 對戰遊戲
■ 1M



這是一款採用實際名稱的遊戲、共有四種模式、包括練習賽、連盟賽、錦標賽和對抗賽四種。比賽的球隊有 10 支、每支球隊都有有星球員。若採對戰模式、可以先擇自己喜歡的球隊、若想與電腦一決高下、可以先在練習賽中多種習練習、待暖身足夠、熟悉電腦出賽的戰略後、就可以在連盟賽或錦標賽中大展身手了、其規則與一般足球相同、只是一般足球賽有 11 位球員、在此只有 6 位。畫面出現的球員只有雙方正進行進攻與防守的其中一員、稍微大一點的那個人、代表的是玩家所操縱的角色。

⬇玩家操縱的角色、形體較大、而且會位在中央的位置。



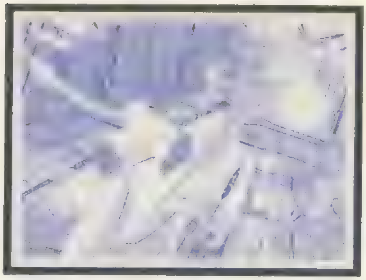


➡得分時、會出現球員歡呼的場面。

地球解放軍

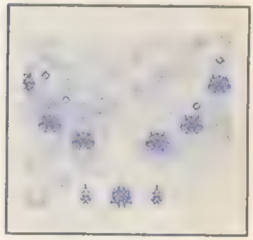
SHT

- 1993.12.25
- T & E SOFT
- ————
- 1人
- 1M

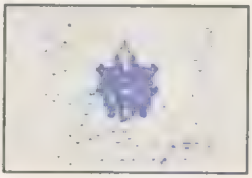


這是一款背景華麗的射擊型遊戲。遊戲是採正統的縱向捲軸方式。利用秘寶提升噴射的威力、進而擊敗敵機、繼續前進。戰機有兩種攻擊形式、一是運用子機合體、增強戰鬥力、此過程需一個按鈕即可完成、而且當子機合體時、戰機向前方攻擊可以發射出平常三倍份量的砲彈。另一個形式是利用子機的離體、增加攻擊的範圍、當敵機紛多糾纏之時、可使用此法。

↓用一個按鈕分離子機、可以使攻擊範圍變廣、這樣就可以向為數眾多的敵機進行攻擊。



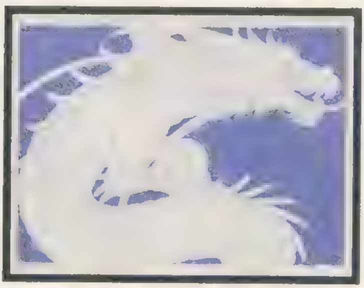
→子機合體狀態、可以集中力量攻擊敵人。



辟邪除妖外傳 II

RPG

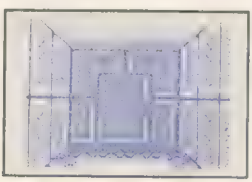
- 1993.12.26
- ASCLL
- ————
- ————
- 2M



題名爲外傳、其實內容與前作無任何關係、因此沒有玩過前作者、也能馬上進入情況。這部作品改良了前作的所有缺點、如取消很少使用的咒文、加入具有新功能的新咒文、這些咒文可以發揮極大的功效。此外、還增加許多前作未出現的怪獸、在謎題方面、也較前作困難許多、因此是一部極富挑戰力的遊戲。

↓「非斯若依都」是可以發揮極大功效的咒文、它可以減低敵人咒文的防禦能力。





童話大冒險

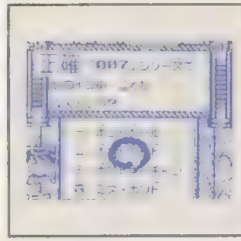
ETC

■ 1993.12 月下旬　■ 1人
■ 雅典娜　■ 2M
■ ———



這是一個以童話世界爲舞台的猜謎遊戲。在七個舞台中冒險犯難、打倒妖怪、救出每一個舞台的主角、使世界恢復和平。遊戲是採猜謎的方式與敵人戰鬥、猜對則敵人受傷、反之、則自己受傷、那一方的體力先耗盡就失敗。恢復體力的方法有好幾種、可以找寺裡的和尚猜拳、猜對就可以取得秘寶、恢復體力。此外、還可以參加各種猜謎遊戲、如拚圖猜謎、隱藏猜謎、陰影猜謎、找錯猜謎…等、只要猜對就能進入旅館休息、恢復體力。

⬇在規定時間之內答對題目、就可以損耗敵人的體力。





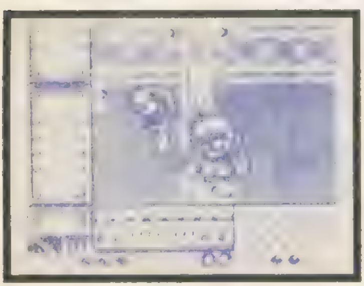
➡參加冒險的主角可以自由選擇男生或女生。

神奇兔寶寶

TINYTOON ADVENTURES

ACT

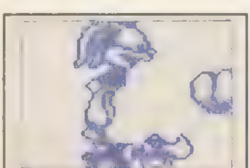
■ 1993.12 下旬　■ 1P
■ 柯拿米　■ 1M
■ 密碼



咱們的老朋友兔寶寶這次又出現啦、在這個動作遊戲中、兔寶寶必須進入到處都是惡棍流氓的四部電影之中伸張正義、而且在每一個舞台的最後面都有一個大魔王等著呢、這四部蒙太奇式的電影分別爲西部電影、日本歷史、科幻電影以及恐怖電影。兔寶寶的死對頭麥斯在這四部電影之中分別變成牛仔麥斯、歌舞及演員麥斯、生化人麥斯以及殭屍麥斯來對付兔寶寶展開各式各樣的改變。而兔寶寶除了可以用踢以及踏來反擊之外、有的時候還可以把敵人撞到。

⬇當踏在別人頭上時、再按A鈕的話、就變成了火箭兔寶寶了。





➡兔寶寶可以利用牠的大腳高高地跳起來踩在別人的頭上。

■鬥魂三劍客

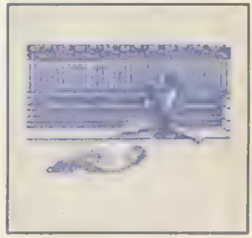
鬥魂三銃士

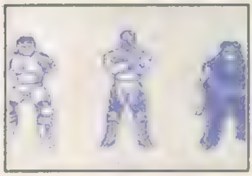
ACT

■ 發售中
■ VARIE
■ ——
■ 對戰遊戲
■ 1M



鬥魂三劍客指的就是日本摔角聯盟繼安東尼豬木、長州力等有名人物之後、新一代的領導人武藤敬司、蝶野正洋與橋本眞也三人。你必須先從這三人中選出一人代表你、再與現任冠軍長州力挑戰、打敗他你便成爲新的摔角王。這裡面有許多技法、且三個人擅長部份皆不相同、武藤擅長空中殺法與輕快的動作、蝶野則是有名的不倒翁、橋本擅長的是強力的腳踢。若能適時運用適當的技法、利用他們的優點、想要勝利並不困難。





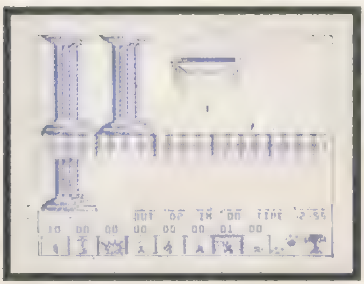
➡由左而右分別是武藤、蝶野、橋本。

■旅鼠總動員

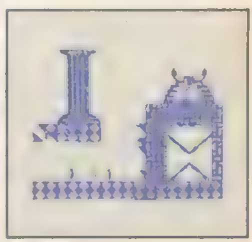
レミングス

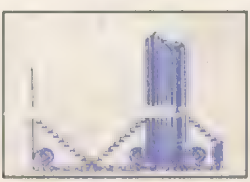
A·PEG

■ 發售中
■ 想像者
■ 密碼
■ 1P
■ 1M



在北歐有一種奇特的老鼠、他們具有一味前行的屬性、因此被稱作「旅鼠」。這款遊戲的目的、就是要救出一群受困的旅鼠、給予他們逃出的方針、通過重重陷阱。由於旅鼠是不計一切的向前行進、他們並不管周遭情況爲何、因此誘導他們走向出口、是最爲困難的部份。本遊戲一共有十個指令、用來指導旅鼠的行動、下達指令時、千萬記得愼重考慮、因爲指令下達錯誤、不但救不出他們、還會使他們立刻死亡。





➡旅鼠具有一味前行的屬性。

四合一棋賽

ETC
- 發售中
- IMAGENIA
- ————
- ————
- 1M



這是一個包含西洋棋、格子棋、西洋雙陸棋、變轉棋四者的合卡。本款遊戲的特色、在於可以得到提示、改變電腦的強度、與對手交換立場等、若能善用這些功能、將可在四個遊戲中如魚得水。西洋棋相互移動棋子、拿下對方的國王就算勝利。格子棋往斜前方向進行、倘若斜前方的格子、停放著對手棋、而對手棋的斜前方無棋子時、可跳躍而過、並取得棋子。取得所有棋子者獲勝。西洋雙陸棋利用骰子投擲的點數移動棋子、目的是將 15 個棋子送至對岸。反轉棋利用包圍對方棋子的方式、取得對手棋、當對手棋被包圍就會變色、成爲自己的棋子。

⬇包夾對手棋、使之變色、成為己方棋。





➡遇到困難時、可以利用獲得提示的功能。

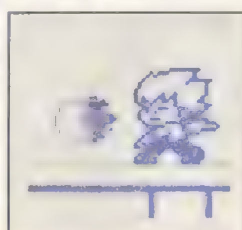
吸血小太郎

ACT
- 發售中
- 肯姆冠
- ————
- 1人
- 2M



這款遊戲其實是數年前 FC 版所發售的「吸血小太郎」的外傳、以嶄新面貌呈現於 GB 玩家面前、保留喜劇動作的遊戲方式、內容更加有趣。此遊戲的難度不高、即使你不常玩、或者不擅長、都能容易地進入狀況喲、遊戲致勝的要訣、在於儲備精力再予以反擊。可以一直按鈕來貯存妖氣、並使用妖氣彈、妖氣彈的種類有 7 種、任何一種都能用以攻擊敵人、並保護自己、不同於 FC 版的、是新加入蝙蝠突擊隊和雨傘防護罩、非常值得一試喔！

⬇強力妖氣彈具有一般砲彈三倍的威力。





➡吸血小太郎的敵人、仍是上回的卡表姆斯、不過威力更強喲！

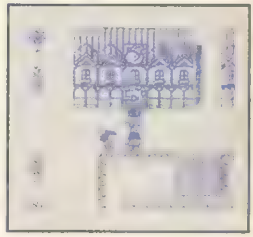
幻想世界

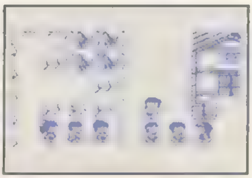
RPG

- 發售中
- 科拿米
- ————
- 1P
- 2M



三個小學生直人、健介以及美樹三人在剛放暑假的時候、突然被勇者之魂給附身了、於是他們便受命前往幻想世界打倒魔王恢復那個世界的和平。故事就是這麼簡單、但是遊戲本身可是非常有看頭的、遊戲中的魔法大致上分為攻擊、恢復及間接魔法三大系統、玩家大多必須靠著魔法 才能學會這些魔法。而且在幻想世界之中、有一種上面附有魔石 的魔封武器、可以使人物的魔法增強不少。如果可以好好的運用寶石與武器的結合、相信可以省掉不少麻煩。



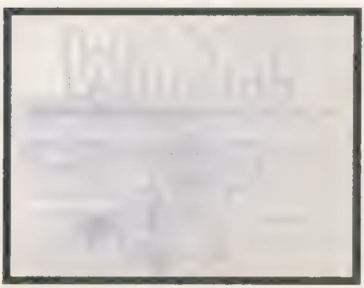


➡遊戲的舞台就在幻想世界與真實世界之間跑來跑去。

家庭賽馬 II

ACT

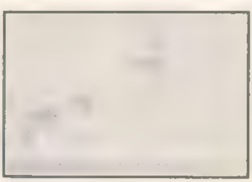
- 發售中
- 拿姆科
- ————
- 1P
- 1M



這個賽馬遊戲是前作家庭賽馬的第二代。除了在指令方面有所改良之外、馬匹的資料也相對地增加了不少。玩家的最終目的為連闖16場馬賽奪得冠軍。而在騎師方面、玩家可以自己擔任。也可以花些錢請一位專業的騎師。在比賽中獲勝的話馬匹的等級就會提高、而且如果玩家願意的話、還可以讓兩匹名種馬進行交配以產下更優秀的下一代。愈是血統好的馬、在能力以及價格上愈是佔優勢。如果對賽馬沒興趣的話、那就不妨試試手氣來培養馬吧!

⬇恭禧恭禧、恐又擁有一匹非常優秀的小馬啦!





➡賽馬時的畫面、自己的馬匹上方會有一個箭號表示。

■ SD 假面ライダー

SD假面騎士

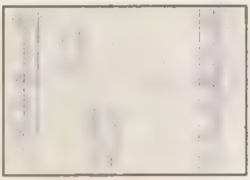
ACT
■ 發售中
■ 尤塔加
■ ———————
■ 1P
■ 1M



想當年假面騎士在日本台灣兩地造成一股風潮的時候、還記得每一部機車上都會貼上一張假面騎士的貼紙。沒想到在多年後的今天、我們居然還能夠操縱著假面騎士來賽車呢！在賽車模式中、可從 10 名人物中選出一名來比賽、比賽的場地中有不少障礙物、可是如果運用得當的話、那些障礙物反而會幫助你跑得更快喔！除了這個賽車模式之外、騎士們也可以接受立花藤兵衛的命令。為了要打倒邪惡的組織而挺身出去與無數的敵人作戰。

↓立花的照片出現、就代表著假面騎士的任務又對了。





➡像這種障礙物可以讓騎士飛躍過其他的對手取得領先。

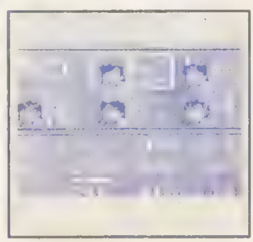
熱血新記錄

ACT
■ 發售中
■ 日本軟體技術
■ ———————
■ 1P
■ 2M



這是將任天堂版的熱血新記錄移殖到 GB 上的一個遊戲、配合 GB 的連線功能的話、想必可以為各位玩家帶來不少的樂趣。遊戲內容與任天堂版差不了多少、玩家必須視各個選手的特性配合一些物品的利用來決定要讓哪一名選手參加哪一種比賽、然後再依獎牌數的多少來決定輸贏。遊戲共有練習模式、正規規模式以及簡單項模式三種模式、而比賽的項目則有四百公尺障礙賽、鏈球高爾夫、高空跳傘爭霸戰、高欄撐竿跳以及對戰柔道五種。準備好了嗎？

↓要依照比賽項目的不同來選擇適合的選手出賽。



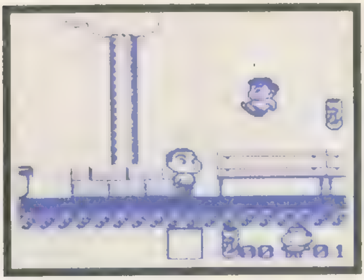


➡在任天堂上大放異彩的國雄這次又要向什麼運動挑戰呢？

■蠟筆小新
クレヨンしんちゃん2

ACT

■ 發售中　■ IP
■ BANALEX　■ IM
■ ———



這個讓台灣差點沒有變天的頑皮鬼居然又玩到GB上來了！而且居然皮到5個關卡去了！我看這下子連他老媽也制住他啦！這個遊戲好玩的地方非常多、玩家主要是操縱著這個變態的小鬼到處去蒐集好孩子貼紙。當一關結束的時候、就玩家收集到的貼紙有多少、媽媽也會給阿新不一樣的獎勵。遊戲中寶物的種類非常多、甚至還有動感超人的面具！阿新只要戴上那個面具之後、就會像動感超人一樣地發射動感光波喔！還等什麼呢？趕快先玩爲快呀！

⬇好孩子貼紙有可能藏在任何一個地方、仔細地找找看吧！



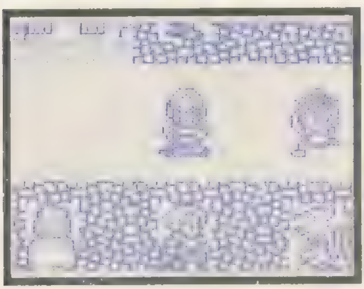
→動感超人所發射的動感光波可不是蓋的呢！



怪獸製造場

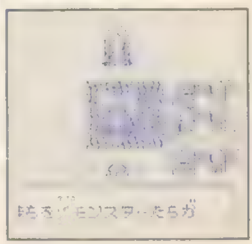
SLG

■ 發售中　■ IP
■ 那姆可　■ IM
■ ———

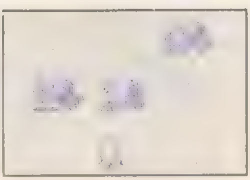


這個大家所熟悉的老遊戲這次又以新面目來跟大家見面了！這次玩家可以用戰鬥卡來對戰、也可以用戰略的手腕來發揮一下各位的戰略天才。玩家不但可以用心培育出一個史無前例的超強人物來和朋友最引以爲傲的人物分高下、其劇情模式也是非常有看頭的。在劇情模式中玩家必須要在六名人物中選出一名、然後就要像個軍團的指揮官一樣決定要在哪埋伏、要從哪進攻。喜歡戰略的玩家不妨一試。

⬇遊戲一開始就會告訴玩家這個遊戲的最終目的在哪裡。



→人物所在的位置以及方向往往可以決定一場戰役的勝敗。



異形大對決

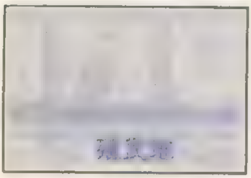
ACT

- 1993.9.24
- 阿斯卡講談社
- ——————
- 1P
- 1M



當各位玩家看終極戰士威風凜凜地掃蕩敵人時、有沒有想到過有一天自己也能像他那麼神氣呢？這個異形大對決將可以滿足你這方面的需要。這個遊戲一共有 7 個關卡、而你就是要操縱著那位終極戰士進入異形的世界之中與異形戰鬥。剛開始你身上會有個雷達、可以用它來尋找異形的位置。不過它有能量限制的、因此在它的能源用光之前要想辦法去補充一下能源。每一關都有個門鎖著、如果想到下一關去的話、就必須要先找到這個門的鑰匙才行。

➡在地上爬動的是異形的幼蟲、踩下來讓它一天折」吧！



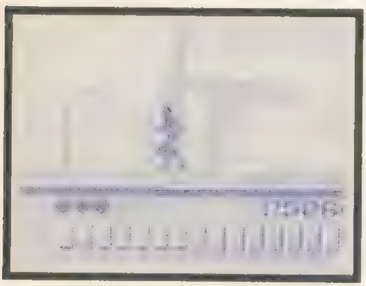
⬇這就是你最後的敵人異形女王。我還是第一次看到那麼難看的女王呢？



未來終結者
バーチャルウォーズ

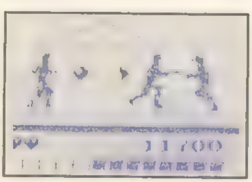
ACT

- 1994.2.11
- 日本椰子
- ——————
- ——————
- 2M

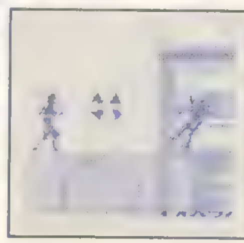


這是一部模擬電影未來終結者劇情的遊戲、其內景也和電影如出一轍、並以立體的畫面來呈現出來。要獲得 CD 就必須要用飛彈來攻擊與破壞、如果拿到 CD 的話、畫面下方的方格子就會增加、如果這些方格子很多到滿的話、就可以抵擋一次敵人的攻擊。有英文字的標誌是當破壞某物時會產生的、這些都是很貴重的東西、絕對不能輕易放棄、到最後還有電腦的這一關要過、不過沒到一定的標準是不會讓你進入電腦的。

➡這畫面是在現實世界中出現、正與敵方進行苦戰呢。



⬇像圖中有這種特殊標誌的地方就一定會有寶物出現。

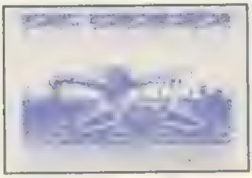


魔鬼終結者

STG

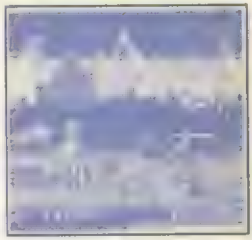
- 1994.2 月下旬
- 阿克雷瑪
- ————
- ————
- 1M





這是阿諾主演的有名電影、現在把它移植成爲電動版、一定更加的有趣、原則上它是屬於射擊遊戲、全部在一片槍林彈雨的情形下來進行遊戲。而主要目的有 2 個、只要能夠達成的話就算過關。不過若是要拿到很高的分數的話、一定不能一直進攻而已、最好是針對敵人的缺點給予其致命的一擊、剛剛提過的 2 種目的、其一是擊破空中網路基地、然而反抗軍的基地敵人的攻擊非常的猛烈、各位玩家一定要十分注意。

⬇戰鬥的戰場是以一個廢墟為舞台、而進行對抗。



YAIBA 劍勇傳說

劍勇傳說

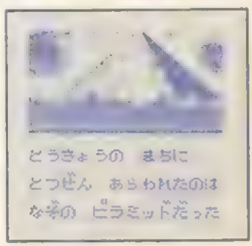
ACT

- 1994.2 月下旬
- 帕布雷斯特
- ————
- ————
- 2M

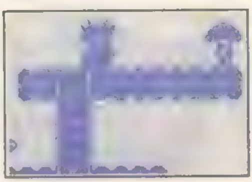


這次的遊戲是由亞拔還有許多角色一起出場的、這也是大家在動畫中很熟悉的角色、在亞拔的操縱之外、其他的補助角色也可對玩家造成很大的幫助、亞拔是使用劍來攻擊的、而無論是攻擊或防禦其操作的手續都非常的方便簡單。也有必殺技的使用、但必須先從補助角色那裡得到劍和球、才可用出。全部加起來總共有 9 個舞台、這些有些都像是迷宮一樣的陷阱、一定要特別小心、否則就會遭到傷害。

⬇敵人的目的到底是什麼、又與這神秘的金字塔有何關。



➡可愛的亞拔將會在各個舞台前進。

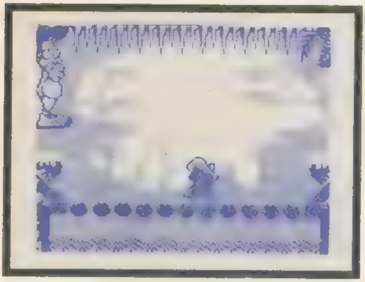


■墨西哥老鼠

スピーディー・ゴンザレス

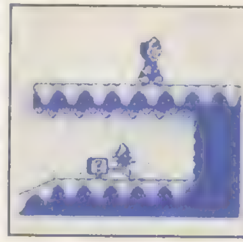
ACT

■ 1994.3　■ 1P
■ 太陽電子　■ 2M
■ 密碼



這是飛毛腿老鼠克賽雷斯所延續的動作型遊戲、它原本是一篇有名的卡通、現在 GAME BOY 終於出場了。在遊戲中有各種陷阱和阻礙會阻止克賽雷斯前進、然而除了頭目可進行攻擊外、其他都只能用速度或跳躍的方式來通過、不過有些陷阱光靠此是沒有用的、必須要以你的智慧來利用各地方的標語或彈簧才能順利過關。若通過了終點的標語牌就算過關、通過 3 關、就可與區域的頭目進行戰鬥、要對付頭目、就得採上方攻擊、攻擊 4 次就可將其打倒。

➡只要通過標語牌就會發生變化、這時候你要怎麼辦呢？





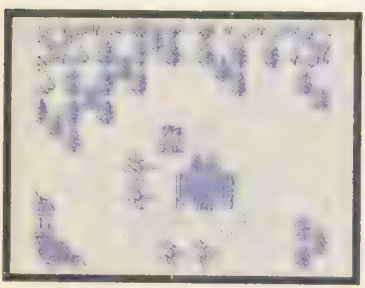
➡如果撞擊彈簧、就可提高速度。

■隱忍傳說IV

隱忍傳說IV

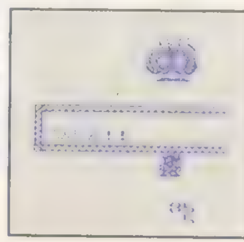
RPG

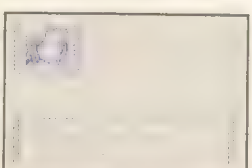
■ 1994.3.11　■ 1P
■ 帕布雷斯特　■ 2M
■ 記憶電池



這是非常受歡迎的隱忍系列的第 4 集。並設定了難易度爲 3 段、音鬼丸爲了找尋妹妹而入虎穴、眞是非常精彩的故事、而這次與前集不同的就是有了鍛冶屋的出現、而在這個裡面可製造武器和防具。有些法術藏在寶箱、或是仙人或忍者的身上、要取得的話唯有打倒他們別無他法。音鬼丸變身之後其攻擊或防禦的力量都會上升、不過其他的法術就不能使用了。如果你在感到有許多問題時、可以找別的同伴問一問。

➡音鬼丸是可以變身、像圖中所示就變身為罐殺童子。





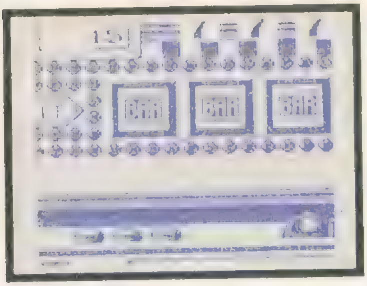
➡只要在遊戲時按一下鈕、就可以看到這樣的一螢幕。

■雀四郎Ⅱ

雀四郎 2

ETC

■ 1994.3.18
■ 薩米工業
■ 密碼
■ 對戰遊戲
■ 1M



這款遊戲有 4 個模式、分別有 4 人玩的多重模式及二人玩的 VS 模式、可從電腦中選角色來向角色挑戰、也可以進行對戰。遊戲中有過關斬將的故事模式。如果您在麻將館或賭場累積了一百萬點以上、便可參加世界大賽、繼而爭奪冠軍寶座。另外、在故事模式中、也有自己單獨遊玩的模式、有由五匹馬來進行的迷你賭馬場、用骰子的點數比中間規定的數字大或小的迷你比大小遊戲、以至要令數字或圖案一樣才可以贏大錢的迷你賓果遊戲。

↓麻將館分為三個等級、是以參加者的點數及本錢所決定。

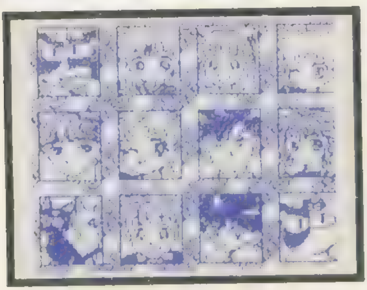


■美少女公園

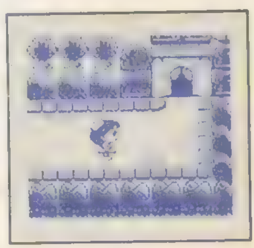
なかよしパーク

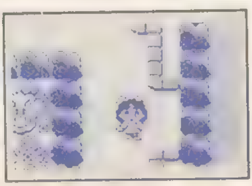
ETC

■ 1994.3.3
■ 萬代
■ 密碼
■ 對戰遊戲
■ 2M



本款遊戲共有 12 種小型遊戲、這些小遊戲皆在公園中進行、只要通過所有的小型遊戲、就能受邀參加宴會、不過時間限制在 6 個小時之內喲！小型遊戲的種類、有簡單的繪畫模式、有較難掌握時機的動作模式、還有考驗智力的謎題解答模式。這些小型遊戲、可以依序進行、亦可以選擇其一進行、可以單獨進行、也可以連接對戰線與朋友一同玩樂。此外、想參加宴會時、必須拿著在公園入口處取得簽名錄、請 6 個美少女簽名、簽名之後才能參加宴會。



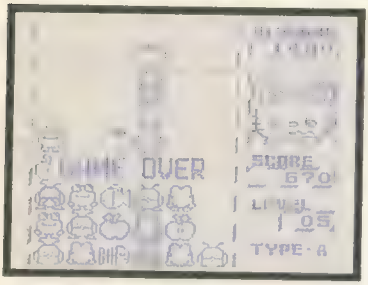


→小型遊戲在公園中進行。

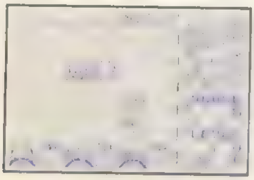
■貓仔仔方塊
くるくるぱずる

ARPG

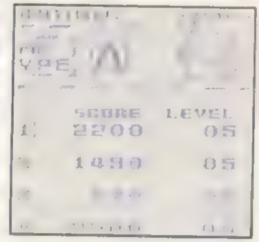
■ 1994.4.28
■ 勝利娛樂
■ ————
■ 對戰遊戲
■ 1M



這個遊戲與俄羅斯方塊有些類似、不過使用的不是死板皮的方塊、而是運用小貓咪、小魚兒、蘋果等可愛造型方塊。方塊有正、反兩面、使之反轉、有時會出現型方塊或蜜蜂方塊。每一種方塊會以兩個一組的方式落下、這時要以反轉的方式、便之與已落下的方塊相同、則只要在橫或縱向二個以上相同的話就會消失、方塊消失的越多分數越高。此外、方塊的種類除了可愛的造型方塊之外、仍有 4 種一般的方塊。



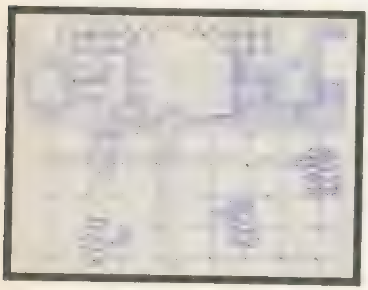
⬇記錄分數時會出現名次表。



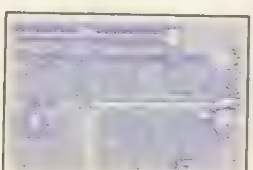
■熱血沙灘排球
熱血ビーチバレー くにおくん

SPG

■ 1994.7 月下旬
■ TECHNOS JAPAN
■ 接關密碼
■ 對戰遊戲
■ 2M



在遊戲史上堪稱為全能運動員的國雄在征服了無數多的運動項目之後、現在又正式向沙灘排球進軍了！遊戲中的隊伍共有 8 個、每一支隊伍均非常有自己的個性、玩者可以從其中選出一支自己喜歡的來進行比賽。而且在遊戲中每一支球隊都有自己的票房球場。球場在那裡那就難說了。根據可靠的消息來源指出、球場好像有位於沙灘、道場、足球場、或是舞台劇的舞台上呢？這麼好玩的遊戲當然是要找個朋友快點來戰個你死我活才行的不是嗎？



⬇還有些隊伍會使用腳踢球這種犯規的　方式來打球呢！

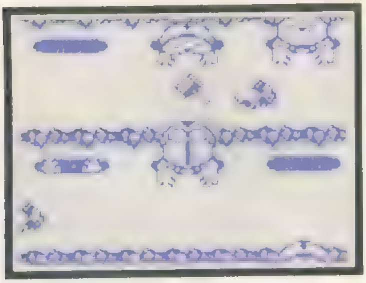


■打地鼠

もぐらでポン！

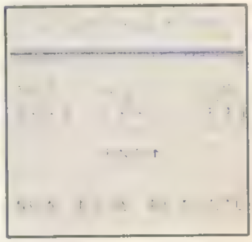
ACT

- ■ 發售中
- ■ ATHENA
- ■ 接關密碼
- ■ 對戰遊戲
- ■ 256K

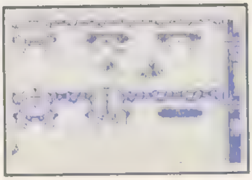


這是大家都熟悉的打地鼠。在有限的 45 秒裡、要以鐵鎚打擊陸續出現於 9 個洞穴的地鼠。敵人的速度、會隨著遊戲的進行而越來越快。整個遊戲的目的、在於將所打擊下地鼠、交予地鼠大人、獲得優獎。遊戲有一般模式、故事模式與 VS 模式。一般模式是在限定的時間內、打擊出現的敵人、故事模式是以對話的方式擊敗敵人、只要擊敗 4 種敵人、就能向地鼠大人挑戰、 VS 模式是以連接對戰線對戰的模式、只要某一方先達到標準就算獲勝、在遊戲中可以打擊星星以獲得炸彈、此炸彈的用途、在於提高對方的數量標準、是致勝的方法之一喲！

↓可設定難易度、共三級。



➡盡量在時間內打擊所有出現的地鼠。



■吞食天地

天地を食う

RPG

- ■ 發售中
- ■ 卡普空
- ■ 記憶電池
- ■ 對戰遊戲
- ■ 2M

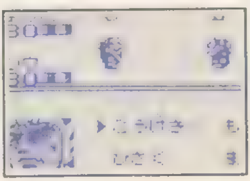


原在 FC 版中就好評不斷的「吞食天地」、目前已成爲 GB 界中的新寵兒。這個故事是以三國時代爲舞台、以後漢王朝爲啓始背景。由於政府腐敗、民生困苦、紛亂不絕、胸懷救民之志的三國群英、便共同奮鬥、以結束亂世、統一中原爲最大目標。主角劉備在張飛、關羽、以及天才戰略家諸葛孔明的輔助之下、已平息黃巾之亂、但接下來尚必須面對奸雄董卓、與城府極深的曹操。即將成爲主角的您、可以進行三國志的故事模式、亦可以參與統一中原的模擬型戰略、借重武將、善用他們的智慧、加上秘策的輔助、可以使戰鬥發揮更大的效率。

↓在村鎮中行走時、要不斷打聽情報、以助戰術的運用。



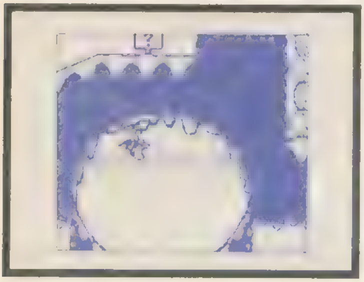
➡左下方出現的、是我方武將在戰鬥中的表情。



■墨西哥鼠

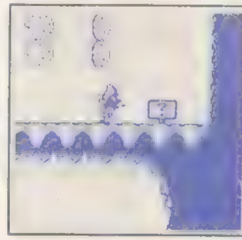
それゆけ！スピーディーゴンザレス

ACT	■ 發售中 ■ 1P
	■ 太陽電子 ■ 2M
	■ 密碼

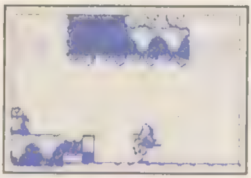


不知道各位對這隻來自美國的鼠明星還有沒有印象？想當年筆者的童年就是跟這隻老鼠一起渡過的呢！不要猜我的年齡好嗎？這隻老鼠一跑到遊戲上來呀、動作實在是非常地快。只可惜鼠類天性愛好和平、面對敵人只能想辦法躲開而不能攻擊。這隻卡通鼠要去進行冒險的世界一共有冰雪地帶、鄉村地帶、岩石地帶、墨西哥沙漠地帶以及森林地帶總共 5 個區域、而每一個區域又再被分為 3 個小地帶。咱們的小老鼠就等著跟你一起去冒險啦、你準備好了嗎？

↓碰到在終點的那塊招牌、就可以過關到下一關去冒險了。



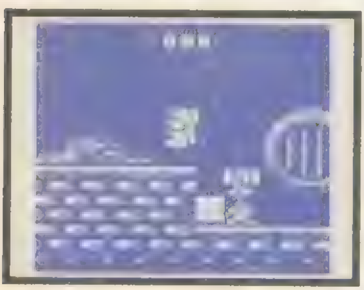
→這隻卡通鼠的動作真的可稱得上是多彩多姿千變萬化。



■王哥 & 柳哥

ザ・フィジェッツ

ACT	■ 發售中 ■ 1P
	■ 日本椰子 ■ 2M
	■ 密碼



這個生動有趣的動作遊戲是以兩隻胖瘦不同的老鼠作為主角的。玩家可以從中選擇一隻自己喜歡的 來跟牠過關斬將解開所有的機關來朝著出口前進。有的時候玩家或許會碰到一些不知如何是好的難關時、這時就需要動動腦筋了。看看是不是可以搬塊石頭過來幹什麼呀、或者是用發條或者是彈簧給他彈個高呀什麼的。要過關的話就請拿出實力證明給他們看吧！這兩隻老鼠還分別具有不同的特長、要如何選擇就帶頭玩家們明智的抉擇啦！

↓可以利用小彈珠來擊退欲對我們可愛的小老鼠不利的敵人。





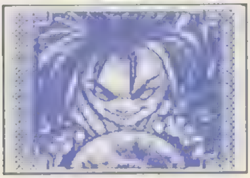
■武士魂 GB

サムライスピリッツ

ACT

■ 發售中
■ 達卡拉
■ ——————
■ 1P・對戲遊戲
■ 4M





各位玩家是否能夠想像得到兩個在大型電玩上轟動一時的武士魂如今也已經登上 GB 的舞台了嗎？除了畫面稍微小了一點之外、其他方面可都不比大型電玩版差喔！遊戲模式共有對戰模式和故事模式兩種。對戰模式顧名思義就是兩個人同樂的模式、除了不能與電腦進行對戰之外、各位玩家想要選什麼角色都可以。選兩個一樣的角色也行、只不過這時兩人的顏色會不一樣而已。故事模式則讓玩家在打倒 12 名對手之後與恐怖邪惡的天草四郎進行最後決鬥。

⬇這就是與天草四郎決鬥的地。方正後方的那塊大石頭是……？



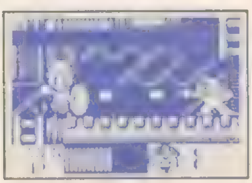
■洛克人 5

ロックマンワールド 5

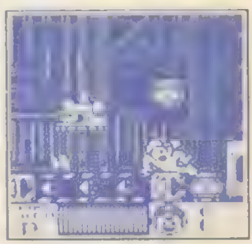
ACT

■ 發售中
■ 卡普空
■ 密碼
■ ——————
■ 4M





洛克人這個歷史悠久的遊戲又有新的作品了！第 5 代不同於前幾代爲任天堂版的故事內容、完全都是製作小組自行設計出來的。遊戲的畫面與前幾部作品差不了多少、相信洛克迷們應該很快就能上手才對。而且這次還多了一個新武器「洛克飛拳」！洛克飛拳的使用方法就是按住攻擊鈕一段時間來集氣、後這時只要一突然放開的話、威力十足的洛克飛拳就活生生地出現在我們的眼前啦！按住按鈕集氣的時間愈長、洛克飛拳的威力也就愈大的！



■美少女戰士R

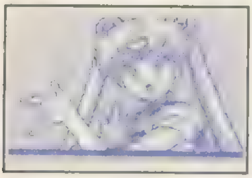
美少女戰士セーラームーンR

ACT

■發售中 ■天使 ■密碼

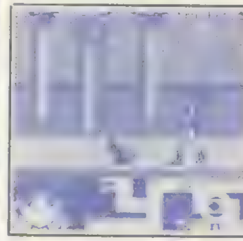
■—— ■2M





這個遊戲由冒險遊戲、動作遊戲以及迷你遊戲三大部分所組成、遊戲最終目的則為打倒想要搶走銀水晶以便占領地球的邪惡組織「黑暗之月」。冒險遊戲模式中的故事情節與動畫上的差不多相同、按B鈕的話就會顯示冒險地圖。不想進行冒險的玩家則可在遊戲一開始時選擇動作模式或者是迷你遊戲。在動作模式中玩家可以從5個美少女之中選出一名來打個過癮、而迷你遊戲模式則有5種規則十分簡單的迷你遊戲。相信這個三合一的新型遊戲會帶給玩家們無窮的樂趣的。

↓選擇完角色之後、就快點開始進行遊戲吧！



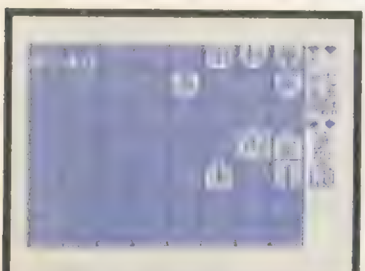
■百番勝負

詰め將棋 百番勝負

ETC

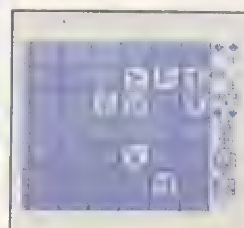
■發售中 ■想像者 ■密碼

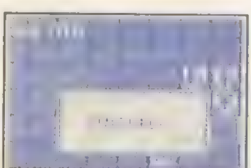
■對戰遊戲 ■512K



如果你是一個熱愛象棋到如痴如狂的話、那這個遊戲應該是你最好的選擇。它總共有提供一百個棋譜、而且每個棋譜都會有限制玩家破解的時間、所以這對玩家來說應該是一個不小的考驗吧！隨著玩家破解的棋譜愈多、電腦的實力也會愈來愈強、因此在這裡奉勸玩家在下每一步棋的時候最好三思呀！在問題模式中電腦會給玩家三次嘗試錯誤的機會。如果真的還是解不開的話、那就用研究模式好好地練一練棋力吧！

↓不論如何致勝的關鍵就在玩家要如何才能將掉對方的將軍。





→不在時間之內破解的話、遊戲就會重新開始。

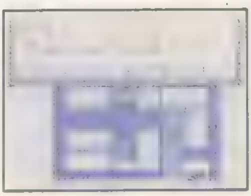
■ ONI Ⅲ 黑色破壞神

ONI Ⅲ 黑の破壞神

RPG

■ 1993.2.26 ■ ———
■ 帕布雷斯特 ■ 2M
■ 電池記憶

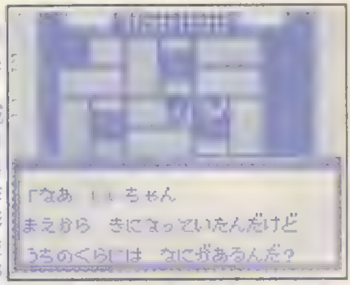




➡在店裏售有刀或鎧甲等武器及防具喔！

以日本為舞台的日式RPG「隱忍」系列第三代終於要出場囉！雖說是這一系列遊戲的第三代但遊戲系統及舞台並沒有什麼變化、而且故事和第一代第二代遊戲也沒有什麼關連、即使是第一次玩「隱忍」系列的人也可以不必太擔心喲！這個故事是由 4 個章節所構成的、每一個章節的主角都不同、在最後一章中則由過去所出現的主角們集合在一起進行作戰來結束這個遊戲。其中精彩部份包括具有超乎常人力量並從幼時即進行嚴厲修行的高野丸以京城為舞台擊退妖怪的情節、以及忍者後藤被雷打到幻化成鬼神的樣子打倒侵入隱藏里的妖怪、還有常葉丸打開嚴禁打開的門偷取其中的骨董後來並將封鎖住妖怪的骨董收回等……。此外在第一代中頗受好評的變身方面在這一次的遊戲中也可以拿取道具變化了喔！

⬇雖然被警告不可打開卻還是忍不住要去開呀！



■ 柏青嫂小子 2

パチスロキッズ 2

TAB

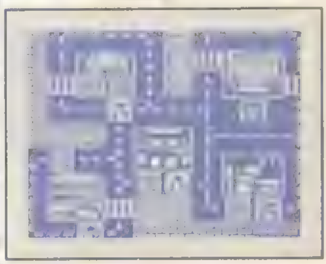
■ 1994.6 月中旬 ■ ———
■ 日本椰子 ■ 1M
■ ———



⬆祖母到底在那裡呢？不贏錢的話麥可是永遠也不會知道答案的。

一個民族之所以會強、絕對不是別人口中說他就會強的。日本人之所以會強的原因雖然有許多、但是他們的腦筋動得特別地快也是其中一個不可忽視的地方、想當年日本人剛發明電動玩具的時候、有誰會想到幾年之後居然整個亞洲以及美國會都是他們的市場？當我們還在玩放屁蟲的時候、他們已經開發出了任天堂了。而如今他們居然又把柏青哥柏青嫂搬上卡帶各位玩家認為日本人是怎麼強起來的呢？這個 GB 版的柏青嫂遊戲可不像單只是轉著那些 BAR 啦、777 啦、還有那一大串水果就耗上整天的那種、它可是還有故事情節的呢？故事的主角叫麥可、他為了要找尋祖母、而飄洋過海地來到了日本。他為了要再見到他祖母一面、必需到四家柏青嫂店贏得一定金額的賞金才行。這些柏青嫂店中有 8 種的機器喔！為了要達成麥可他那可敬的心願、卯起來給他狠狠地賺一票吧！

⬇共有四家柏青嫂店、基本上想去那一家就可以到那一家去。去賺個天翻地覆吧！

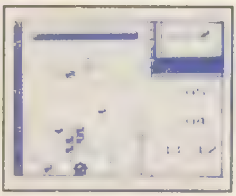


■閃光俄羅斯方塊
テトリスフラッシュ

PUZ

■ 1994.6 月中旬 ■ ————
■ 任天堂 ■ 1M
■ ————

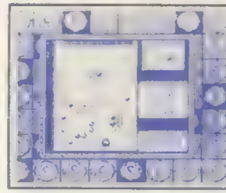




➡知道發著光的方塊是什麼意思嗎？

閃光俄羅斯方塊!!俄羅斯方塊的話、那就是電動玩具了！？在FC版深受好評之「閃光俄羅斯方塊」成為新興的「超級GAME BOY」 推出並於電動玩具界登場了。此遊戲的基本是、原則上與FC 版的「閃光俄羅斯」是同樣的、但它的GB版增加有原版眞實的解謎遊戲。在此猜謎方式中以指定中的方塊數目將畫面內的方塊全部消滅的話、也就算過關了。這種玩法眞有點像玩圍棋一樣。此系列全部共準備 330 面以供解謎遊戲、不愧爲「閃光俄羅斯」所推出的系列作品。先看一下畫面！以彩色畫面表現感覺眞好。這豈不是「超級 GAME BOY 」的畫面嗎！與FC版並沒有兩樣喔。

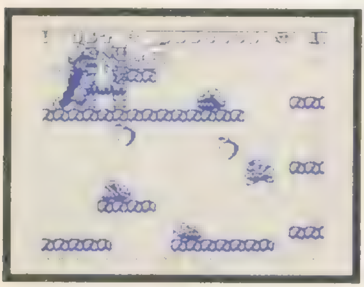
⬇具有豐富多彩的背景。其他另外還有各種不同的喔。



■超級大金鋼
ドンキーコング

ACT

■ 1994.6 月中旬 ■ ————
■ 任天堂 ■ 4M
■ ————



⬆具有相當豐富色彩之電動玩具畫面。它的鮮艷度之美真令人感動。

以不朽名作的身分現在又重新捲土重來了。於電玩界風靡一世的「大金鋼」、又重新在「電動玩具」世界中復活了。與話題中的超級 GAME BOY 相對應、顏色亦鮮彩動人、更令人驚異的是在電玩版的原版畫中又增加大約 100 面舞台畫面。不管再怎麼說「大金鋼」、繼打開任天堂 知名度的「瑪利歐」之後也於電玩具界登場了。他的華麗、豪華出眾之動作演出、相信可令人充分驚異於他的樂趣、這次可要讓你體驗登高望遠的感覺、不妨把摩天樓做爲目標指向吧！

⬇故事的開頭、就全部用此開始了。超級巨星、為瑪利歐的成名作品。

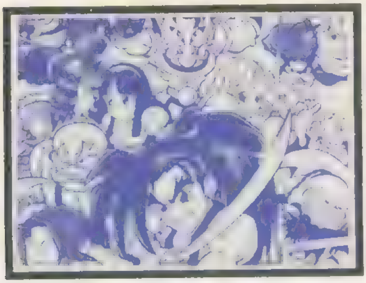


熱門侍魂

熱門サムライスピリッツ

ACT

■ 1994.6.30
■ 塔卡拉
■ ————
■ ————
■ 4MB

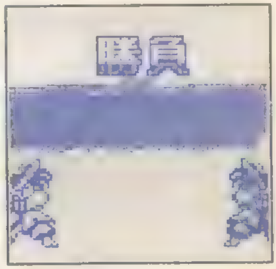


一個眞正有內涵的好遊戲是不會因爲版本的不同而傷害它在電玩界的地位。這句話我記得好像是某個歷史上的名人所說的話。現在要向各位玩家介紹的這個熱門武士魂正是最佳的佐證。武士魂這個超級精采的動作遊戲相信大家都耳熟能詳了吧？而這個 GB 上的熱門武士魂、正是將武士魂中最精采的精華原原本本地將它移植到 GB 上來！而且甚至連必殺技都一模一樣喔！當然、如果各位玩家使用連線功能的話、還可以與朋友進行對戰喔！武士魂中您共有 12 名角色、玩家可以任選一名進行遊戲。這 12 名人物他們的目的通通不一樣、而他們戰鬥的目標自然也大不相同。唯一相同的是當他們連戰連勝過關斬將之後、都會碰到一個最後的魔王…至於這個大魔王是不是天草四郎呢、這就要靠各位玩家自己去發現了。



➡一股黑暗的力量將天草四郎自地獄中呼喚了出來…。

⬇咱們 *GAME BOY* 上見！

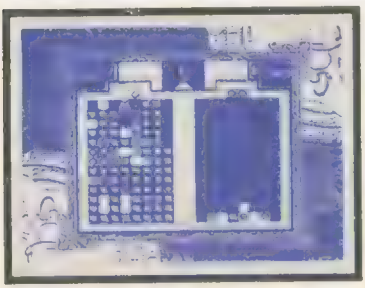


笨獸迷宮

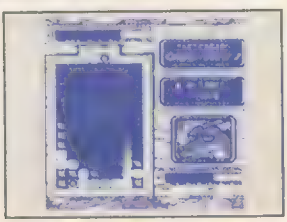
ろつくん！もんすたあ！！

PUZ

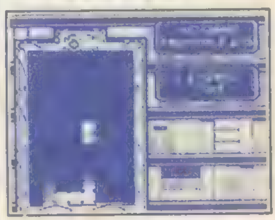
■ 1994.7.1
■ 堀電機
■ ————
■ 對戰遊戲
■ ————



自從俄羅斯方塊降臨人世之後、似乎沒有一天人類不受到俄羅斯方塊的影響。不但電動玩具場出現一整排的俄羅斯方塊、還有人曾經舉辦過俄羅斯大賽、甚至還有許許多多的次世代軟體都與俄羅斯這三個字有關。今日的俄羅斯有如昨日的電燈泡、它不但照亮了人類的社會、也爲筆者照到了一位如花似玉的美嬌娘…這不是重點、重點在於這個遊戲也是俄羅斯方塊的不知道是第幾代孫啦！這個遊戲的規則爲連接四個顏色及模樣的方塊之後就可以將那一排方塊給消去。除了有向最高分挑戰的 ID 模式以外、玩家還可以從 4 名人物之中選出一名出來打倒怪獸。此爲故事模式。哇塞、居然還能夠打倒怪獸呢？當然啦、如果你有超級 GB 的話、還可以跟朋友對戰一番喔！



⬇還可以在 *1P* 模式中試試看自己可以連鎖消去多少個塊。



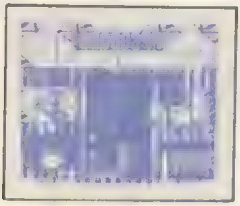
PUYO PUYO

ぷよぷよ

PUZ

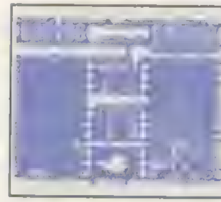
- 1994.7,29
- 布帕雷斯特
- ———
- ———
- 2BM





這也是一個在所有的遊戲機種上都佔了一席之地的經典名作了、而且這次有支援超級 GB 、玩者可以在彩色的世界下享受這個遊戲了！遊戲的基本規則十分簡單、只要連接四個顏色相同的「ぷよ」就可以將它們消去。當然如果玩家會活用這個基本規則的話、想要來個什麼連鎖消去自然也不是什麼難事了。而 1P 時與玩家進行對戰的電腦也具有其他版本中各種不同的人物總共有 16 個可供選擇的喔！而其實這個遊戲最大的魅力就在於對戰的部份了。只要玩家手上的機型是超級 GB 的話、那 2P 的控制器就只要用 SFC 的控制器就可以了。而如果玩家手上的是普通機型的話、那只要用連線就可以兩台同時對戰啦！當然這時還需要另一塊遊戲卡帶啦！

↓試著連鎖消去的標過進！同時也別忘了隨時丟個鴨蛋ぷよ去讓對方玩一玩吧！



超級鬥牛籃球 2

スーパーストリートバスケットボール 2

SPG

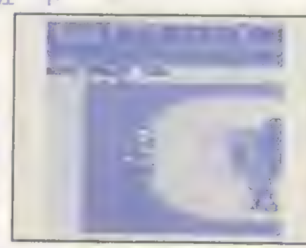
- 1994.7 月下旬
- 巴布
- ———
- ———
- 1M





會打籃球的人想必對於 3 對 3 鬥牛賽都有一份特殊的感情吧？想當年筆者在高中的時候是個標準的 3 對 3 狂、不論是晴天還是雨天或是翹課天、都一定能夠在球場上看到筆者打球的「英姿」（？）。簡而言之總而言之、這是一個會讓鬥牛狂真的抓狂的一個 3 對 3 籃球遊戲。這個遊戲中共有 6 名不同的球員、無論是在進攻、傳球、進球率各方面都有自己的特色。玩家就要從這 6 個人中選出 3 個人來組成自己的球隊與另外 3 個人進行鬥牛賽。比賽時間通常只有 3 分鐘、不過在 TIME MATCH 模式中玩家也可以將比賽時間設定為在 1 分鐘至 20 分鐘之間。而且還可以設定比賽為比 9 球至比 30 球不等、先達到設定分數的球隊就算獲勝。當我方球員投出一球好球、或者是敵對方球員一記大火鍋時、畫面都會放大許多。至於表演灌籃時的那種快感更是不用說了！你自己來體會看看吧！

↓有的時候運用一點戰術也是致勝的關鍵之一。

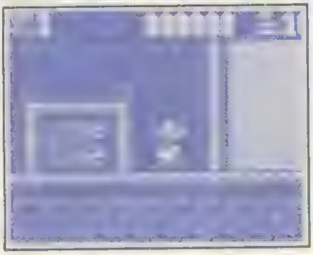


■克里斯汀的世界
クリスティーワールド

ACT

■ 1994.7 月下旬　■ ————
■ 亞克雷姆　■ 1M
■ ————





➡將老鼠往誘至補鼠器那裡去。

辛普森家族這部漫畫兼動畫兼電影的作品可眞是在全世界各地掀起了一陣辛普森熱、現在只要看到那個掃把頭就知道笑料以及麻煩又要向自己招手啦！辛普森家族裡面有一個叫克利斯汀的小丑不知道大家還記不記得？這個遊戲正是以那位小丑克利斯汀爲主角的一個動作遊戲。克利斯汀在這個遊戲中居然被老鼠給控制住了！眞不愧是辛普森家族中的人物呀！玩家在這裡要做的事就是將這群不知天高地厚拼命增產報國的鼠輩們趕至補鼠器之內讓牠們跟這個世界説拜拜。不過所謂三人行必有壞者、老鼠窩裡不會只有老鼠而已的啦！玩家在引誘老鼠的時候、有時會碰到老鼠的一些壞朋友見義勇爲爲了老鼠兄弟兩肋插刀在所不惜、而想盡辦法來跟各位玩家作對。不過沒關係、咱們自然有許多道具可以來對付他們。當務之急還是快點救救我們的克利斯汀吧！

⬇快要不行的時候、就快點使用恢復體力的物品吧！



■3丁目的大騷動
TAMA & FRIENDS「3丁目お化けパニック」

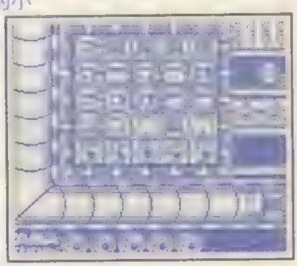
ADV

■ 1994.8.5　■ ————
■ 比亞　■ 1M
■ ————



「三丁目的精靈」們、從可愛討人喜歡的小工藝品世界集體散步到電動玩具的世界來了。妳就成爲操縱精靈們之主角、帶著小精靈們去尋找行蹤不明的小桃子。在此找尋的途中、會有 5 個超迷你的電動遊戲等待著你的到來、並在搜尋的途中進行阻礙的行動。要將種種的阻礙難關——全力以赴的破關之後、才能到達小桃子的所在地。其中還有在此遊戲中尚有 5 個超迷你遊戲和 2 個補助性質的遊戲。而此特殊功能性質的遊戲、我們稱它爲「自由玩樂方式」可令你不管是什麼狀況之下皆可隨興玩樂。然後情節故事的進行是「3 丁目裏的鬼怪大騷動」、而小桃子究竟是藏在什麼地方呢？

⬇補助遊戲中的一個是、精靈的神經衰弱遊戲」。可真具有想像空間喔。

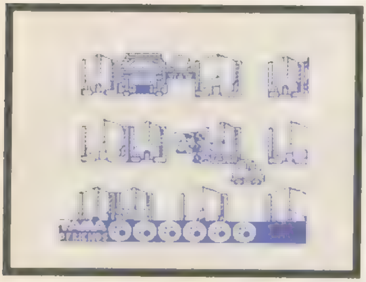


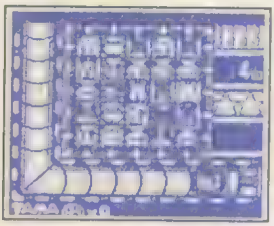
■貓仔歷險記

3丁目のタマ

ADV

■ 1994.8.5
■ 比愛
■ ——————
■ ——————
■ 1M





台灣的玩家們對於這個人物或許點陌生吧？（不知道是誰在後面大叫說根本就連聽都沒過）不過這隻小花貓咪在日本受歡迎的程度可是不比櫻桃小丸子要來得差喔！現在這隻可愛到極點快快要凍沒條的小貓咪「３丁目のタマ」正式向大家宣佈她已經搬到「GB丁目」來住啦！各位鄉親、各位父老、請大家一定要多多支持、否則她可是會哭出來的喔！講了這麼多還沒有講到這個遊戲到底是什麼玩意兒、想必有不少讀者已經想要打人了吧？嘿嘿、打死我你可就沒得繼續看下去啦…。言歸正傳吧！在這個遊戲之中、各位玩家就是要扮演這隻小貓咪、然後跟著同伴一起去尋找已經失蹤好幾天的小桃子。夠簡單了吧？附帶一提、這個遊戲的迷你遊戲可以隨時叫出來單獨遊戲的喔！

↓這是迷你遊戲中的一種、玩家必須在這一堆沙丁魚罐頭似的玩意兒當中救出自己的同伴。

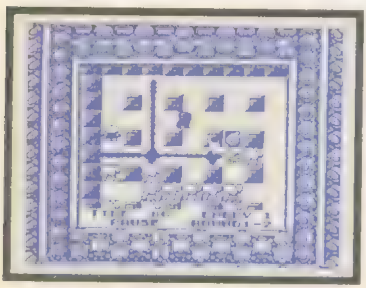


■炸彈超人GB

ボンバーマンGB

ACT

■ 1994.8.10
■ 哈德森
■ ——————
■ ——————
■ 2M

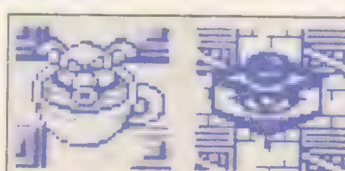


十字的爆炸煙霧伴隨著震耳欲聾的爆炸聲由耳朵直接刺激到腦神經、這就是那部大家都知道的動作遊戲BOMBER MAN！在普通模式之中、大家會看到主角帶著炸彈到處跑來跑去的畫面、好好地利用炸彈爆炸時所產生的十字形爆風來幹掉那些到處找主角麻煩的敵人吧！當每一回合都過關了之後還會有一個超級大魔王在等著你喔！當然要碰到魔王的話還是非常遙遠的事、咱們還是實際一點先看看每一關裡頭有些什麼東西吧！首先先談談會讓咱們的主角人物又愛又恨的一些小機關好了。這次的機關有會讓主角瞬間移動的傳送點、這個在逃命的時候倒挺有用的。還有一些像是毒瓦斯啦、滑骨地板啦之類的機關、說它們淨是搗蛋嘛也不見得、但說它們是救星嘛那也有待商議。總之天生我材必有用、就看各位玩家怎樣去利用啦！本遊戲也有對戰模式、不過基本上與普通模式沒什麼差別、只不過可以在一開始就選擇自己喜歡的道具、也可以選擇關卡。

→戰場上無父子、說什麼交情都沒有用！看我怎麼把你炸成非洲土人！不過可別得意到把自己也炸成非洲土人啦！



↓造型特殊的魔王們。對付這樣的魔王當然要改變一下戰術才行！



■蠟筆小新 4

クレヨンしんちゃん4 オラのいたずら大變身

ACT

■ 1994.8.26
■ 萬岱
■ 接關密碼
■ 1P
■ 1M

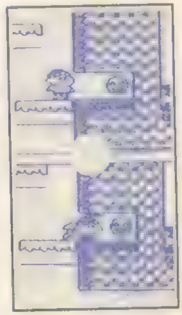




➡可朝2個方向進行攻擊非常方便呢！

平時在卡通動畫中便已極受歡迎的「蠟筆小新」動作遊戲系列第四代出場囉！在這一次的作品中舞台畫面、動作以及角色人物的卡通動畫都大幅的增加了。此外、在前一次作品中即大受好評的「變身裝備」在這一次的作品中不僅加以保留更增加了 3 個新的種類！這個遊戲的主角一小新主要是以「跳躍」的方式來進行遊戲、每一關中 DEMO 畫面的動作也沒有漏掉呢！至於前面所提過的變身裝備、在這次的遊戲中除了前一部作品裏的「動感假面」外還有小雞、鼯鼠以及蟑螂等 3 種裝備。變成小雞時的小新具有跳躍的能力可以輕易的跳到高的地方並滾動雞蛋去攻擊欺負弱小的小孩、變成鼯鼠時的小新可以飛向 2 個衣向去攻擊淘氣的小孩、至於變成蟑螂的小新則可以鑽進平時無法進入的狹小空間、觸覺也極佳喲！

⬇平常無法進入的狹小地方也可以鑽進去了。不愧是蟑螂。



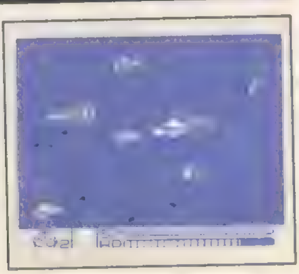
■超人激鬥傳

ウルトラマン超鬥士激傳

ACT

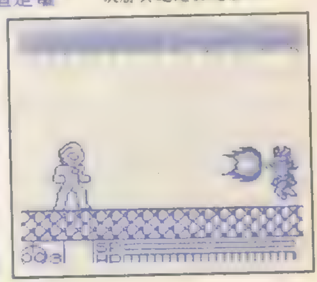
■ 1994.8 月下旬
■ 安傑魯
■ ———
■ ———
■ 2M





爲伸張正義、他展開長途之旅！！這次的「超人」是以橫式編排方式之 ACT 型式。超人的動作演技無法想像這是電動玩具、因爲他的演技與活生生的動作簡直像是在演電影一樣精彩絕倫。出拳之猛擊動作、與出其不意之拳速和特殊效果之雷光技巧設備、可謂大手筆。光是基本動作就備有13種不同的模式、使人有如在看喜劇一樣的爽快。組合視覺性和木偶之示範表演以簡單令人易懂之故事敘述加以說明、實質具有連續劇性。再來就是超人如果持續按 B 鍵時、就能自動的補充能源。且可進行第 3 階段的特殊攻擊。其特質可眞令人耳目一新。從前於電視上出現的「超人拳擊」節目中有超人怪獸對戰的畫面。在此遊戲中亦有怪戰和拳擊對戰之遊玩方式、可品嚐於電視中所見之拳鬥實況。

⬇最厲害的特殊攻擊術「必殺光線」。要決勝負還是要這個！！



■餓狼傳説 2

餓狼傳説 2

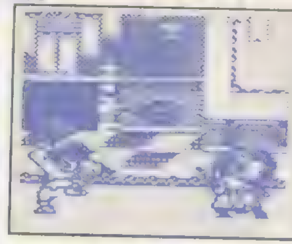
ACT

■ 1994.8 月
■ 塔卡拉
■ ————
■ ————
■ 4M

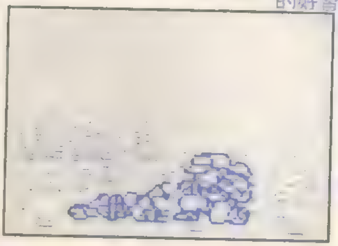


只要是電玩迷的人、應該沒有人不知道餓狼傳説是個什麼東西的吧？這個遊戲不但在電玩界中走紅、甚至連漫畫、動畫界中都有它的一席之地。如今它也從 SFC 的世界跨到咱們 GB 的世界來啦！大體上 GB 版的餓狼傳説與 SFC 版的差不了多少、不過 GB 版的似乎是不能使用直線移動來逃命的方法、因此在防禦的技巧上玩家可要多下點功夫啦！最好平常就能夠養成與敵人保持一定的安全距離的好習慣、然後抓到好機會時再不客氣地給他死吧！其實有時候直線移動方便固然是方便啦、不過就好像少了那麼一點緊張的氣氛不是嗎？還有在片頭畫面出現霸王丸的時候迅速地按選擇鈕三次看看！成功的話、不但最後的大魔王天草四郎可以變成自己操縱的人物、甚至連事件人物黑子和飛腳玩家也都可以操縱的喔！信這樣子玩起來會更增添不少樂趣的吧？

⬇居然可以操縱黑子和飛腳互相對戰！就算是大型電玩也享受不到這種樂趣的呀！



➡當對方飛躍起的時候、就是你對他飽以老拳的時候！打他用不著客氣、有多少必殺技就全都用出來吧！



■達菲鴨

ダフィー・ダック

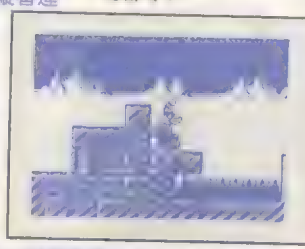
ACT

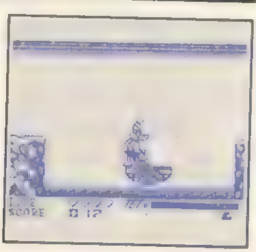
■ 1994.8 月下旬
■ 太陽軟體
■ ————
■ ————
■ 2M



咱們老一輩玩家心目中的大英雄達菲鴨這次也出現在 GB 的動作遊戲上啦！各位玩家身負重責大任、必須要操縱著達菲鴨打倒企圖要征服地球的大壞蛋麻賓。達菲鴨的武器就是他手上的槍、同時也可以跳起來踩在敵人的頭上來攻擊敵人講到達菲鴨的跳躍弓式呀、那就很有意思了。達菲鴨是用他背上的火箭噴射器進行跳躍的、當他進行跳躍的時候會消耗畫面右下方的 JET 指數儀表。意思就是説在 JET 指數儀表用光之前他都可以在空中進行連續跳躍就是了喔！消耗掉的 JET 指數在達菲鴨著地之後便會恢復。在這裡勸各位玩家最好多多練習一下連續跳躍、因爲這個在某些找不到腳可以踩下去的地方可是非常有用的喔！正義的玩家們、與達菲鴨一起來保衛地球吧！

⬇這一關看起來怪恐怖一把的、能夠順利過關嗎？





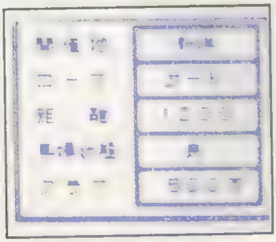
連對王

連對王

ETC

- 1994.9.16
- 維吉特
- 記憶電池
- 1P
- 512K

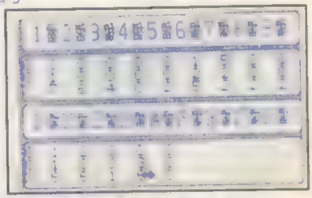




→輸入比賽條件。

到目前爲止市場上已經發售了許多賽馬預測的軟體、而這一套遊戲和其他軟體比較起來資料的輸入則顯得簡單多了、而這一點也就成了這套遊戲的賣點了。你可以參考賽馬新聞後再試著輸入資料、首先要先輸入舉辦地點、路線以及距離等資料、接著輸入賽馬新聞中所預測的印記數目（印記符號有 、○、×三種）、如此一來便可完成輸入的作業而畫面也會成預測結果的畫面、這個結果可提供你做參考喲！接著就可以開始試着輸入實際比賽囉！挑戰賽程是在 8 月 7 日於新潟的賽馬場舉行的、將九張在賽馬專門用紙的預測印記數相加起來輸入資料中、如此可以看出每一張紙中最受歡迎的是在所有參賽馬中跑在最前面的 7 號馬－麥吉羅卡穆力。這套軟體所預測的結果是 7 號獲勝、但實際的結果卻是由九號馬獲勝、真令人遺憾那！怎麼會如此呢？玩了才會知道。

↓輸入九張紙的印記數後結果便成為這樣。究竟預測結果如何呢？

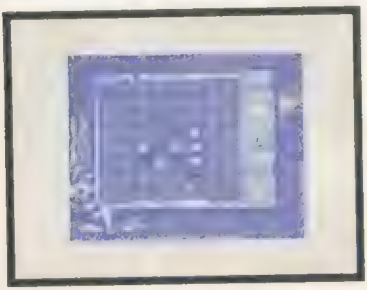


西洋圍棋

オセロワールド

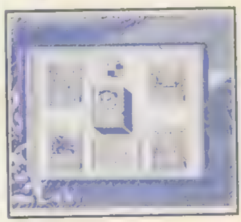
PZG

- 1994.9.30
- 滋古達
- ———
- ———
- 未定



只要是曾經玩過 SFC 的玩家、相信都曾經聽過這個遊戲的名字吧！當年當這遊戲一推出的時候、不知道讓多少人好幾天不眠不休地每一分鐘都與電視長相左右、而安眠藥的銷路也聽說大受影響呢！如今這個超級瘋狂大作在 GB 在復活啦！你是否能夠抵擋它那無窮的魅力呢？聽說出場的人有「チシャ猫」、「ハンプテイダンプテイ」以及ホセロ的國王「タメノリ」。你們猜猜看誰是主角呢？很抱歉、上面的三位人物沒有一位是主角、主角應該是「小木偶」以及「愛麗絲」！各位玩家看到這組時是不是已經有點昏頭轉向不知所云了呢？這也沒有辦法、誰叫這個奇幻王國本身就是那麼地神奇呢？趕快來試試看這個對應 GB13 色以及 MULTY PICTURE FRAME 的益智遊戲吧！

↓玩家選擇黑子的話便扮小木偶、選擇白子的話使扮演愛麗絲。



■魂斗羅

魂斗羅スピリッツ

ACT

- ■ 1994.9.30
- ■ 柯拿米
- ■ 過關密碼
- ■ 1P
- ■ 1M



在超任中已經發售的「魂斗羅スピリッツ」如今搬到 Game Boy 上重新火爆登場囉！遊戲是以西元 2636 年的地球為舞台背景、在這個舞台上身經百戰的勇士一比爾再次和殘暴的艾伊利安展開殊死戰。這個遊戲設計了 OPTION 設定模式、在這個模式中共有從「EASY」到「MANICA」4 種難度可供你選擇、選擇「EASY」時只有 3 關、可作為練習用。遊戲的戰場由頂點視點及側面視點 2 種構成、每一關都會變化成不同的視點、若前一關採用頂點視點的話下一關就變成側面視點如此交互切換不同的視點。在頂點視中可以Ａ鍵跳躍、Ｂ鍵攻擊、十字鍵不只可以移動人物也可以用來指定攻擊方向、在側面視點中可以十字鍵移動人物、Ｂ鍵攻擊、按下Ａ鍵後移動便可在固定攻擊方向的狀況下移動了。不論是在那一種戰場都要努力到達最後一關！





→選擇「EASY」模式的話遊戲只有 3 關便結束了。

■傑克與魔豆

バートのジャックと豆の木

ACT

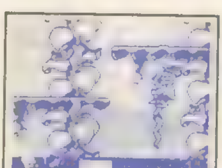
- ■ 1994.9 月下旬
- ■ 亞克雷姆
- ■ ——————
- ■ 1P
- ■ 1MB



又是辛普森家族中的人物！辛普森家族真的已經快要征服全世界啦！這次辛普森家族中的巴特居然成了「傑克與魔豆」這個故事中的傑克了！玩家這次必需要操縱著巴特爬到蜿豆樹頂上去搶回雲頂巨人身邊的寶物。不過想要拿別人的東西沒那麼簡單、在路上巴特還會遭遇到許多超級大的昆蟲、怪物以及老鼠。沒想到巨人國裡的這些東西居然也長得那那麼大！不過沒關係、看巴特怎麼用小鋼珠、[illegible]炮以及紙飛機來收拾你們吧？

↓爬上巨大的蜿豆樹、奪取巨人的寶物！





→用小鋼珠來把那些煩人的「大」東西給幹掉吧！

■心理遊戲２大阪編

ザ・心理ゲーム２～大阪編～

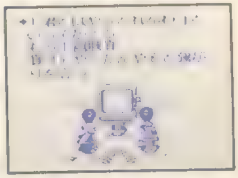
QUIZ

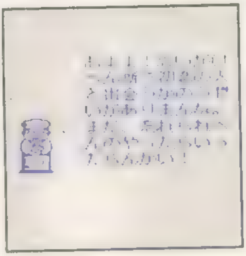
■1994.10.14 ■1人
■布吉特 ■——
■——



這次～大阪篇～的心理問答遊戲II、將看穿您內心深處的秘密喔！此部遊戲是以好幾項的問題來判斷玩家的基本性格及心理狀態等等。有點創新和新奇的遊戲吧！和一般的GB不同、是一款為您的心靈深處的疑問所解答的遊戲。由於這次是大阪篇所以所出的問題必需以大阪的地方話來回答、更使得內容更加有趣生動。加上其中的益智問題也都和大阪地區的事物有所關連、更能使您有身歷其境、到了大阪一遊的感覺。當然被各式各樣的問題給問累時、您可以稍歇一番、玩一玩休息用的有趣遊戲。所以這部遊戲可以使您在玩完其它的刺激型GB之後、稍微換個方式、想輕鬆一下時可玩的遊戲。並且可藉由心理遊戲、瞭解自己、如果朋友也在、也可以瞭解一下朋友的心理狀況、進而知己知彼、百戰百勝喔！！

↓對於問題除了有以大阪地方話的二種選擇回答方式以外三種選擇的問題也有。





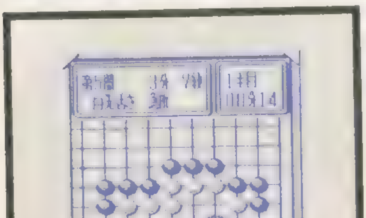
→針對陸續出現的題目、一一回答、並在不知不覺中的情況下朝判斷自己性格等等的方向邁進。

■棋聖之路

詰碁シリーズ１
藤原秀行名譽棋聖

ETC

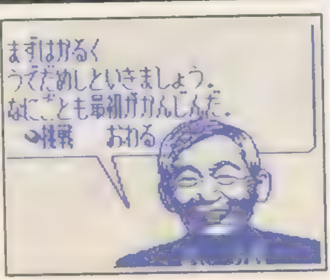
■1994.10.19 ■1P
■魔法株式會社 ■——
■——



這個遊戲是由完成圍棋聖戰六連霸偉業的名譽棋聖－藤沢秀行所監修而成的圍棋遊戲。遊戲中共設計了100個問題、由於所有的問題都是由藤沢秀行本人所製作出題的、因此每一個問題他都一一的加以詳細解說。由他設計出來的100個問題中可以將玩家區分為初學者、初級、中級、高級、最高級等5個等級、每一個問題都經過了嚴格的挑選、非常具有挑戰性。如何？心動了吧？趕快來向名譽棋聖的問題挑戰吧！玩家首先可先向初學者部份的問題進行挑戰再慢慢的往上進階、這樣或許可以減低一開始便遭到淘汰的挫折感喔！此外在檢定模式中的檢定結果出來後便具有基礎能力了、這個基礎能力可以判定玩家們是否擅長於圍棋的佈局。這一套遊戲由於附有詳細的問題解答、因此不論是對初學者或已頗有實力的玩家來說、都可以在遊戲之餘獲得不少關於圍棋的知識。

↓不只對各個問題加以回答、還附上了親切詳細的解說呢！





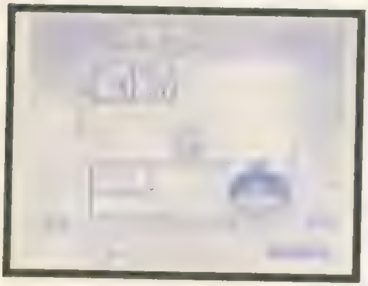
→等級設定為５個階段、首先可由初學者開始進行挑戰。

金太郎 RPG 編

マサカリ傳説~金太郎 RPG 編~

RPG

■ 1994.10.28 ■ 1P
■ TONKIN 屋 ■ ————
■ ————

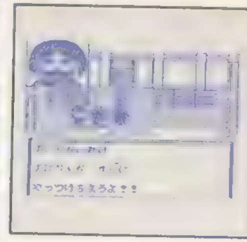


讓這小子當金太郎可靠嗎？由於這部遊戲的主人翁是金太郎和從前傳說中的金太郎有點不太一樣、所以可引起朋友們的強烈好奇心。這次金太郎有那些不同的地方呢？這個主人翁可說是個大頑皮喔！他不但是個殘暴者、還到處欺負小朋友、又搶別人的糖果、真是個壞透了的金太郎。但是話說回來、金太郎必竟是一名武士。受了主君的命令要去拯救被魔鬼捉走竹姬公主。一路上困難重重、村民也都受到了妖怪的迫害。這次的金太郎帶著他那頑皮及俠義心腸將使出渾身解數的去救公主。在這部遊戲裡將會出現有點變樣的妖怪、造型可愛、逗趣、而金太郎雖然頑皮但是一面對着人的時候又正經八百的全力以赴。一路上有擁有全能武力的部下和能使用魔法的武士一同朝向京都共同奮戰、您是否也一起加入這正義之戰的行列呢！

➡將村落的人們鬧翻天的金太郎……。



⬇卻使人意想不到的擁有做人富正義感及實實在在的一面。

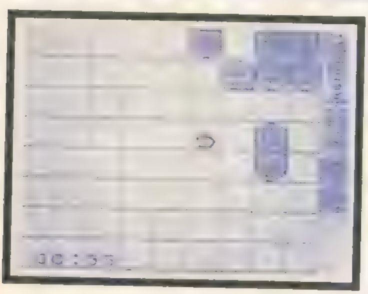


詰將棋神吉五段

詰將棋 神吉五段

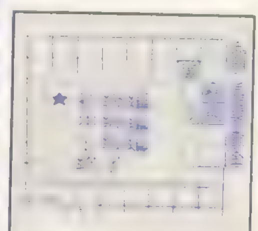
TAB

■ 1994.10 月下旬 ■ ————
■ 魔法株式會社 ■ 未定
■ ————



這是由神吉充五段經過精挑細選之後選出來的 103 個殘局收錄在一起的一個將棋遊戲。本遊戲共有問題集模式以及實力模式兩種不同的模式。在問題集模式之中、玩家可以自那 103 個殘局中任選數個來自己破解看看、對於棋力的提昇十分有幫助。當然、這對於初學者的學習也未嘗不是一種方式。而另外一個實力模式同樣也可任選數個殘局來解。不同是在實力模式中、一個殘局沒有破解的話、電腦是不會讓你跳過這個殘局去解下個殘局的。對自己的實力有信心的玩家不妨可以挑戰看看、順便看看自己的棋力在神吉五段的眼中應該算是幾段的吧！

⬇每解開 10 個殘局、神田五段就會出來說幾句話。



■TV 冠軍

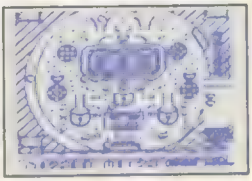
TV チャンピオン

TAB

■ 1994.10 月　■ ———
■ 尤他加　■ 2MB
■ ———



東京電視台中最受歡迎的電視節目如今已經在 GB 上出現啦！這個遊戲的目的就是要讓玩家在一個特定的比賽之中依照預賽、初賽、決賽的過程來獲得優勝以便發揮比種比賽的最終精神。講了那麼多可能還有許多玩家不知道這到底是啥子遊戲對不對？其實這是一個柏青哥遊戲啦！所以玩家在遊戲中可以參加個「激鬥柏青哥王」的比賽來看看誰贏的珠子比較多。不過又會有玩家說要玩柏青哥的話就去玩真的機器嘛、何必要玩這種看得到又摸不到的東西對不對呀？這些「實事求是」的玩家們有福了、這個遊戲的作者大概是個貪吃鬼吧、居然會想到用各式各樣的食物來設計出一大堆的迷你遊戲！如果各位玩家有興趣的話、不如來想個辦法得「全國大吃客比賽」的冠軍吧！



→有各式各樣的機器、還可以判斷每根釘子的彈性如何。

↓立志成為一名頂天立地的大吃客吧！不同的食物有不同的比賽喔！

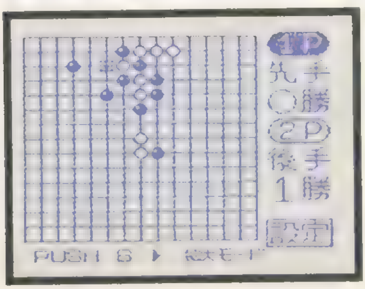


■五子棋 BOY

連珠 BOY

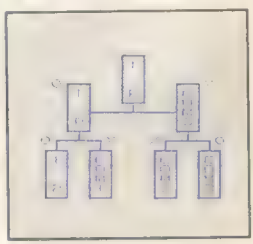
TAB

■ 1994.10 月　■ ———
■ 那古札特　■ 1MB
■ ———



通常一般人家裡有圍棋的話、多半下圍棋的機會少、而下五子棋的機會會比較多吧！其實五子棋真的是個老少咸宜的遊戲、因此咱們的 GB 上也出現一個五子棋的遊戲啦！遊戲共有對局模式及及名人戰模式兩種。在對局模式之中、玩家可以與友人對戰。也可與電腦挑戰。而在名人戰模式大玩家便會遭遇到三名分別為攻擊型、守備型以及平均型的對手。能夠擊敗那三名對手的話、就真的可以稱為五子棋的名人了！也有五子棋的殘局模式、喜歡解殘局的玩家也能從中獲得極大的樂趣。

↓在名人戰模式之中、150 子之內無法擊敗對方的話就判定為玩家敗北。



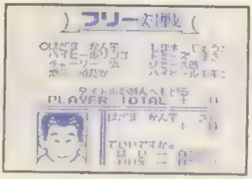
■吉本劇場

吉本劇場

TAB		
	■ 1994.11.18	■ 對戰遊戲
	■ 日本物產	■ 2M
	■ 接關密碼	

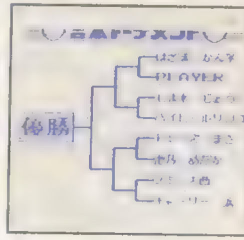


吉本劇場在日本是非常有名的喜劇劇場。而這次吉本產業公司的笑劇演員們將和大家一同玩麻將遊戲。不但可以排自己所喜歡的選手來挑戰、也可以接下鍵玩大決戰（勝部決賽）。無論是哪一種都非常有趣噢！登場人物各各都是日本當今的名主持人或偶像級人物、可以和名人共桌打一場麻將倒是挺有趣的。在這個遊戲中、還備有高手的按鈕、所以當您在一開始設定主要的人物時、到玩到一半時到底使用了幾次高手鍵是決定勝敗的主要因素。不好好將人物記熟的話、這個按鈕就失去功效了。是不是非常搶手的、引人注意的規則呢！其它呢、還可接上4人對戰的電線接頭可以玩2人對2人的大對決。最好玩的是因為出場的這8位笑劇演員都擁有令人發笑而停不下來的利嘴。只要一不小心、輸得話、將會被說得很難聽、下不了台喔！所以集中精神、好好全力以赴、成為賭神吧！



→可和自己喜歡的藝人玩麻將的按鍵。當然規則的改變也是可以的。

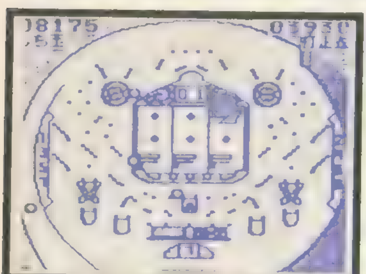
↓共計有8人的勝部決戰。這個比賽的組合是用電腦自動處理排列出來的。



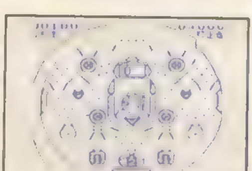
■鋼珠君 2

パチ夫くグん 2

TAB		
	■ 1994.11.25	■ 1P
	■ 日本椰子	■ 1M
	■ 接關密碼	

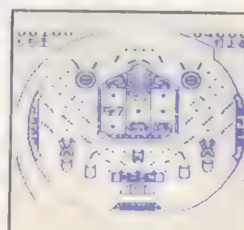


這部遊戲是以前的パチ夫くん的第2版。和以前一樣的受到歡迎而在GB中非常活躍的遊戲之一。這次是為了解救患了不治之症的銀子小姐而進入帝斯普拉維特惑星去尋求解藥為了拿到這份藥而以打小鋼珠的方式來進行遊戲。遊戲的攻略方法和到目前為止的遊戲系列並沒有太大的差距。這次呢、共有4間小鋼珠的店面、為了得到解藥、必須達到各店規定的珠子數才能過關、並且在消除時收集能解開謎題解毒的鑰匙。而最後還須防止會來搶奪解藥的小偷、並打倒它。如果能將小偷的台子停下來的話、便算清除這一關了。而這次登場的小鋼珠台子共有8種機種。分為外觀特別豪華的台子、出7的台子、及有權利物的台子喔！而豪華台的台子共有4種、和最近登場的真的小鋼珠台子一模一樣、層次的水準數依中獎數而有所不同。



→先檢查釘子的排列方法之後再準備玩。

↓將3個7湊成一排就能中大獎喔！



■正宗象棋

本將棋

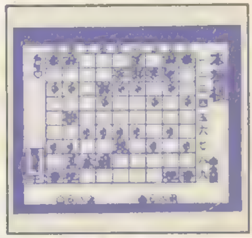
ETC

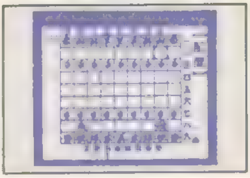
■ 1994.11.25　■ 1人
■ 想像者　■ 512K+64
■ 記憶電池



一說到象棋的話、在印象中就是規則很簡單、誰都能輕易的玩、但是將象棋更加以簡單化、隨手可玩而作成 GB 掌上型電玩便是這部叫「正宗象棋」的遊戲了。用正宗的象棋遊戲、您和電腦的人類 V.S 電腦大對將展開囉！這部「正宗象棋」的最大特徵就是具備有各種條件可自由對戰。在棋譜方面可保留 2 種樣式來玩、並可加以活用從中途玩對戰、還可以中途更換對手玩對戰。遊戲的使用方式中備有 3 種選擇的按鍵。玩家可從棋譜及棋盤的設定來開始進入遊戲。在棋譜上、可用對局的按鍵、重回到之前對局的戰況、可讓玩家有充分的思考時間來走完這棋。更可以使用保留讓玩家有充分的思考時間來走完這盤棋。還可以使用保留鍵找回保留住的數據、然後從數據中瞭解下一步該怎麼走。再繼續對戰。在棋盤整個的設定方式方面、可自由設定飛車的位置、可任意將棋子擺在自己最滿意的地方再開始對戰、最棒的是還可以更換自己手中所有的棋和對手相對調喔！

➡可將下一步要走的棋子的位置設定住的選擇按鈕。





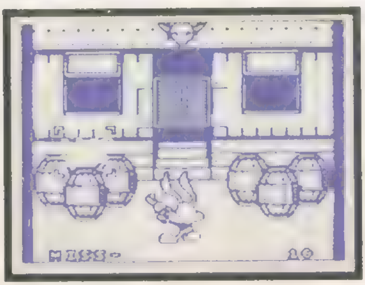
➡使用已保留住的數據、加以思考、再從那兒開始玩、對戰。

■兔寶寶歷險記

タイニー・トゥーン アドベンチャーズ3

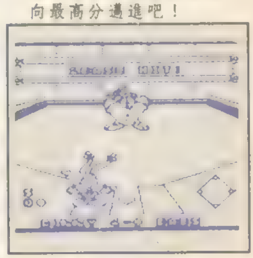
SPG

■ 1994.11.25　■ 對戰遊戲
■ 科拿米　■ 1M
■ ——————



這次兔寶寶邦妮和他的女朋友將向 6 種不同項目的運動挑戰。在這部遊戲裡、是採計分制的、能超越規定的標準點數便可清除那一項遊戲。還能得到最完美的榮耀及獎金喔！在 6 項技賽中共分有 3 種不同難度、如果能將最高層次的競賽給消除、還能看到特別閉幕式喔！在對戰方面是採取得各項競賽所得的總分來比賽。在 6 種不同競賽裡有棒球、籃球、足球、高爾夫球、美式足球、及網球等。在玩單打方面、還可選擇得點最高的選擇項目、在沒有發生錯誤之情況下進行沒有限制的遊戲喔！在網球競賽方面、這是一在限定的 60 秒內將從牆壁反彈跳回的球打回目標的框框裡將它消除、能在規定時間裡消除所有的球便過這一關。這次是兔寶寶邦妮的競技冒險篇、所以有更高深莫測的比賽技巧、喜歡運動競賽的朋友、不妨試試這部！

➡6 競賽項目全是計分制、為了得到最好成績向最高分邁進吧！





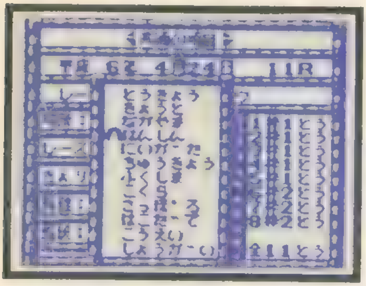
➡可互相選擇巴克斯或巴普斯其中一名來玩對決、以爭取最高總分而戰。

■特級競馬

攜帶競馬エイトスペシャル

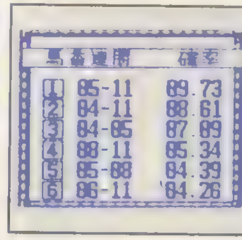
ETC

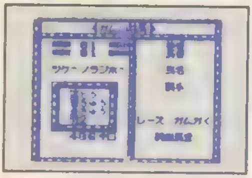
■ 1994.11 月中旬
■ 想像者
■ ————
■ ————
■ 1MB



「競馬エイスペシャル」終於在 GB 中出現了、喜歡看賽馬的人可會快樂地飛了起來吔！本軟體共有兩種模式、分別爲詳細模式以及簡易模式種。所講的詳細模式就是玩家必須要輸入非常詳細的資料才能進行預測、而簡易模式則只需輸入 3 種資料即可。如果在賽馬的時候把它帶到賽馬場上輸入資料進行預測的話、說不定就……。

⬇輸入資料的方法十分地方便。





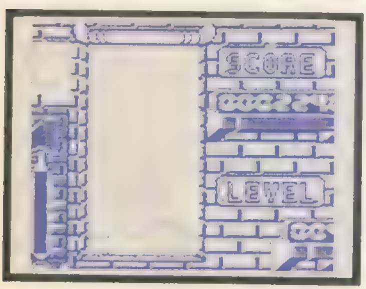
➡簡易模式只要輸入騎師、上次馬匹的體重、比賽間隔三項資料即可。

■ PAC-PANIC

PAC-PANIC

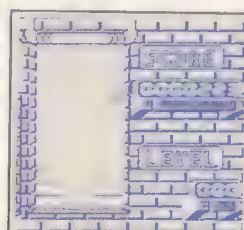
PUZ

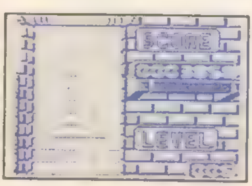
■ 1994.12.9
■ 拿姆柯
■ 記憶電池
■ 1P
■ 1M



由漫畫改編而作的 PUZ 型遊戲、已在 GB 版上堂堂上市。此款遊戲有兩種模式、一是將一個一個由上而下漸漸掉下的方塊、與在下方等著的大怪獸結合、消失的一般模式、與具有奕棋色彩、充填式的 PUZ 模式、即益智模式兩種。運用你的腦袋瓜、將小精靈轉個正確的方向吧！會消失的東西有兩種、方塊和大怪獸。其消失的方法各自不同、若能從一開始就好好注意、相信很快能熟悉遊戲走向、以進入情況。在讓方塊消失的方面、只要能將由上而下漸漸掉下的方塊排成一列就會消失不見。而大怪獸若與小精靈相撞、就會有另一種方式的消失、如因能將小精靈的方向轉到適到位置、則將所有大怪獸一網打盡、亦非難事。在 PUZ 模式方面、玩法是：將剛開始排列著的各種形狀的方塊、以有限的小精靈數、將其全部清除。因爲小精靈有限、所以動動頭腦、用最少的小精靈去清除最多的方塊吧！

⬇將掉下來的小精靈、換個最適當的方向吧！





➡不要挾觸到大怪獸並將方塊排成一列。

■超級妞妞蛇
スーパースネーキー

A·PEG

■ 1994.12.20
■ 四次元
■ ———
■ ———
■ 512K



這個遊戲可說是掉落式益智遊戲中之傑作中的傑作。在 SFC 版本中也有這個遊戲、不過它在 GB 版本上可是對應 GB13 色的喔！以往在俄羅斯方塊中由上往下掉的方塊在這裡變成了一條一條奇形怪狀的蛇、我敢打賭這個世界上如果真有這蛇的話、相信咱們美麗的蛇髮女妖梅度莎可是要大嘆「以前、它也是很棒的」吔！將這些奇形怪狀的蛇形方塊巧妙地加以組合之後、就可以消去一排一排的那些令人又愛又恨的方塊了！當然啦、這個遊戲也不可能放棄連鎖消去這麼具有快感、具有魅力的消去法啦！不過是否能夠嚐到這份快感、就要看各位玩家是否具有這般的智慧啦！也可以同時進行 2P 對戰、找個朋友來好好地享受這種既緊張又刺激的滋味吧！保證各位玩家不會後悔的！

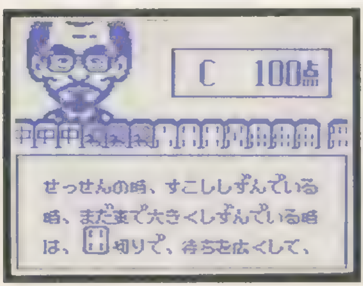
⬇在蛇與蛇之間鑽來鑽去、到底會鑽到什麼地方去呢？



■灘麻太郎之麻將
灘麻太郎のパワフル麻雀

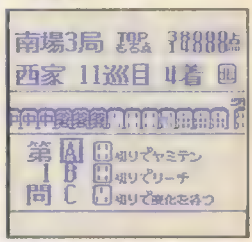
ACT

■ 1994.12.23
■ 四次元
■ ———
■ 對戰遊戲
■ 1M



此款遊戲是由日本職業麻將聯盟的會長灘島太郎所監修完成的、具有強力功能的麻將遊戲。100 個問題中、選擇三個問題做回答、每回答一個問題、就可以聽灘島太郎作一解說。即使你不使用秘寶、也能沈浸在純粹麻將的快樂當中喲！不是單純的、默默逐一的回答 100 個問題、在此也能試試你培育時日的實力。這個時候有沒有解答時間的限制的「東模式」、與有時間限制的「南模式」兩種。在遊戲末了、電腦將頒發一份資格證明書給你喲！也可玩 2 人麻將、首先、先以代表初級、中級、高級的麻將代表三人中選擇你欲排戰的對手、再開始激烈的比賽。在實際作戰方面、最麻煩的是牌面的排列方式與台數計算、有許多麻將高手雖很會打、但這兩方面仍會困擾他們。若果真遇到此類狀況、就請會的人幫幫你吧！

⬇「南模式」的規定時間是 20 秒、固要求迅速的思考。





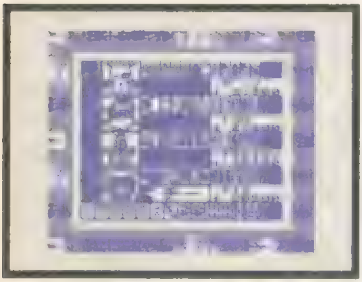
➡此乃日本職業麻將連盟的會長灘麻太郎。

■喬治所的麻將賽

トコロ'S まあじゃん Jr.

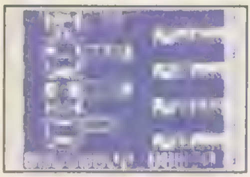
ETC

- ■ 1994.12.23
- ■ 大東海
- ■ 記憶電池
- ■ 1P
- ■ 2M

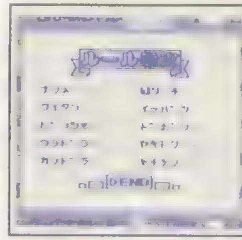


這是一個以「喬治所」所描繪之以角色爲主的麻將遊戲、趣味十足。繼超任之後、而成爲 Game Boy 的新秀。遊戲中的角色雖然很可愛動人、但這卻是個非常正式的麻將遊戲、而且電腦的思考速度亦相當快速。除了麻將之外、這同時也是個迷你遊戲競賽。喬治所先生所描繪的角色一共有六人、由其中選出三人來對戰。每一角色不但都具有可愛、幽默的特徵、而且在技法上亦各有所長。試著選出您所喜愛的角色來對戰看看！這是個正式的四人麻將遊戲、而且畫面上將會顯示出所有的牌。在遊戲結束時也會將得分交代得很詳盡。爲了使本遊戲更具娛樂性、遊戲的方法一共分爲四種。第一種除了自己本身之外、再選出三個角色來對戰、第二種是類似 Rubik's Cube 的益智型迷你競賽、第三種是計算式的遊戲、看看自己計算的和結果是否一致？第四種則是可以自己設定規則的方式。

➡選擇3個喜愛的角色來對戰、全部擁有自己的個性。



⬇在此畫面上設定自己喜愛的規則之後開始玩。

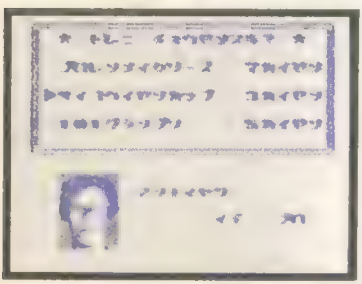


■職業麻將 極

プロ麻將 極 GB

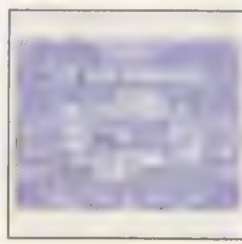
ETC

- ■ 1994.12 月下旬
- ■ 雅典娜
- ■ ————
- ■ ————
- ■ 未定



集「職業麻將、至極電動玩具」、爲一體之真實 4 人麻將遊戲。贏得職業麻將師的助力、是爲一相當具有真實性質的對局遊戲、使得實際上打麻將的光景、在此重新出現、讓遊玩者實際參與打麻將之樂趣。其中滿載有麻將之真實味道的。譬如戰場上的進退、戰略和讀牌、算牌等令人感到有趣的魅力。相對的在對局中出現的助力者、麻將師亦可成爲對手在戰局中出現、如此一來就可體驗所謂的激戰、在遊戲的各種方式中先有 3 種對戰方式、分別爲正規的（標準的）、挑戰、對局戰。而遊戲規則亦可由其中任選一種、再選擇喜愛之對手、品嚐不同的戰力水準。那麼要選擇那一種規則呢？

⬇由職業主編所製作的見有真實性氣氛之對戰。



➡藉著與職業選手對戰、順便磨練自己的腕力。

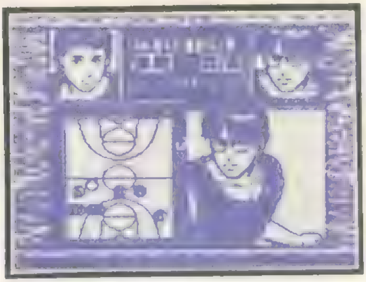


■灌籃高手

SLAM DUK がけっぷちの決勝リーグ

SPT

■發售中 ■對戰遊戲
■萬代 ■2M
■接關密碼



在週刊少年 Jump 及卡通動畫中爲大家所熟悉的「灌籃高手」如今也要在 Game Boy 中出現了哦！從此以後你也可以在 Game Boy 中享受到動畫的灌籃樂趣了。在 Game Boy 中除了畫面顏色是黑白之外、其餘的操作並不會有什麼障礙、圖像的操作上也沒有什麼不同。比賽基本上是根據在雷達畫面上所下的指令來進行的、雷達畫面和超任版的有所不同、不同的地方是 Game Boy 版的球場畫是縱向的。當在畫面上遇到敵手時、畫面即成圖像畫面、此時可以方向鍵給予指令。此外在雷達畫面上下達指令，在雷達畫上下達指令後便可切換成種種的視覺畫面、你可以在這見識到極具威力的畫面喲！當要射籃時畫面便會由動作畫面轉換成特寫畫面、極具震撼力及臨場感。在這次遊戲中出賽的仍是大家熟悉的 4 個高中所組成的隊伍、當然你也可以在故事模式中操作湘北高中喔！

➡主角櫻木花道所在的隊伍。





➡特寫畫面非常具震撼力。

■鋼彈騎士物語

新SDガンダム外傳 ナイトガンダム物語

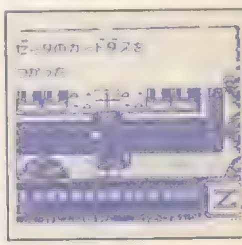
A·RPG

■1994 ■1P
■萬代 ■2M
■接關密碼



目前爲止的「ナイトガンダム物語」系列都是使用循環制指令類型的戰鬥遊戲、這一次則是個使用劍及紙牌來打倒敵人的動作 RPG 遊戲。和一般動作 RPG 遊戲有所不同的是遊戲進行的重點爲巧妙的發揮、因此在進行遊戲之前必須事先牢記所發出的牌會產生什麼效果。遊戲主角爲雷龍劍士ゼロガンダム、他是雷鳴之劍的繼承者、擅於使用劍。這個遊戲的主要攻擊方式有 2 種、一種是利用劍來進行攻擊、一種是利用紙牌進行攻擊。當你想給敵人一個致命的打擊時用劍攻擊是最有效的了、若只按 A 鍵的話便可揮劍、此時的劍是很有威力的喔！想要使用紙牌時則要先按開始鍵開啓視窗再利用 B 鍵設定想使用的紙牌、在戰鬥中可以換牌喔！此外、戰鬥之外的時機也可使用紙牌、至於何時該打出何種牌則要好好考慮囉！

➡要打開祠堂等入口時也可以使用卡片。





➡按下任何一個方向鍵後便可猛力的刺出劍。

■餓狼傳說 2

熱鬥 餓狼傳說 2

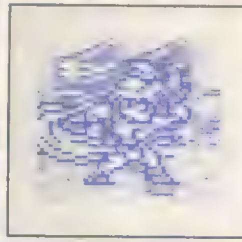
ACT

■ 發售中　■ ———
■ 塔卡拉　■ 4M
■ ———



「餓狼傳說 2 」是將格鬥野郎一行人以 GAME BOY 形式登場。雖然沒有 2 線競賽、但是卻再度呈現出必殺技、超必殺技、挑釁姿勢及躲避攻擊技巧!對戰模式裏也附帶著通信機能、並且如果使用超級 GAME BOY 的話、一套軟體中可以有 2 人對戰喔!

⬇擁有多彩多姿的摔跤技巧喔!!



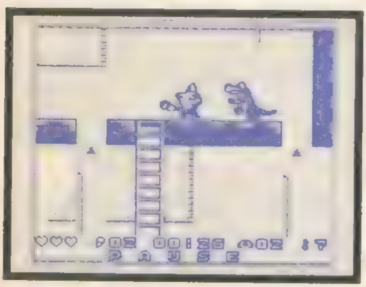
「餓狼傳說 2 」中的攻擊強弱是以押住按鈕的時間長短來決定。必殺技也是相同情況。此外、愈強的必殺技、所需要的動作速度要愈快。因此、利用靈敏的判斷力來分辨攻力的強弱。這個遊戲所帶來的快感一定叫讀者所期待的要高出許多、而且所熟悉的三鬥士ビリー(比利)、アクセル(阿克賽爾)及ローレンス(羅雷斯)、仍然會出現來供您差遣、怎樣、是不是已迫不及待想試看看呢!

■奇幻貓大冒險

ポコニャン/夢の大冒険

ACT

■ 發售中　■ ———
■ 東寶　■ 2M
■ ———



「ポコニャン奇幻貓」是藤子・F・不二雄先生所創造的另一個不可思議的人物、是不是可愛極了。因此、我們特地將極受歡迎的「奇幻貓」製作成戲中的英雄讓讀者更能體會它所帶來的樂趣。

⬇雖然每個人都在昏睡狀態、可是米奇和奇幻貓卻一點兒事也沒有。



只要操縱著「奇幻貓」、進入被謎幻睡魔襲擊的同伴夢裏、找出造成昏睡的原因「睡眠種子」就可以了。但是要得到「睡眠種子」之前、必須要一個人獲得 7 把鑰匙才行。夢裏的畫面中雖然充斥著妖怪、可是只要使出擅長的へんぽこりん力量、就能夠將它們驅散!而那 7 把鑰匙、全部都藏於畫面的某處。一定要 7 把鑰匙找出並收集起來、否則即使到了目的地、也是徒勞無功的。仍然還是得回頭去尋找遺留下來的鑰匙不可。好好地利用自己的智慧向謎幻睡魔挑戰吧!

➡在畫面裏、可以任意地進入自己喜歡的小屋內喔!

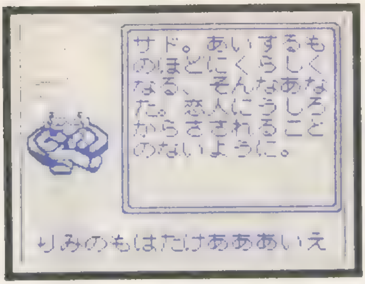


■心理遊戲

ザ・心理ゲーム

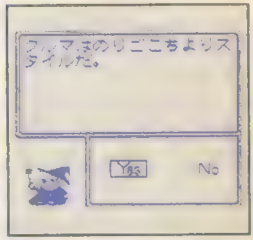
ETC

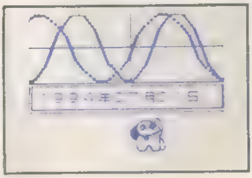
■ 發售中
■ 維吉特
■ ———
■ ———
■ 2M



這個「ザ・心理ゲーム」是要讓讀者在此遊戲中尋找對自己內心似懂非懂的部份。目前在坊間極爲流行、以猴子或猩猩在呼呼吶喊的同時來進行的心理遊戲、但是這個遊戲卻是以 GAME BOY 的型式來玩的。這個遊戲中在了解個性方面分爲「心のカウンセリング」(心理輔導)和「あなたならどうする(自己評斷)」兩部份。所謂「心理輔導」是從戀愛篇、性格篇及未來篇中選擇自己所好、然後再回答其中幾個問題。等最後的結果出來、就能夠了解自己是怎樣的人。而「自己評斷」是藉由對圖畫的感覺、來分析自己的理想對象或性格、其中共有 5 幅畫、要確實地説出心中感受喔。此外、還有「相性診斷」、這是根據「心理輔導」的結果、再輸入您和對象的指令、就可以診斷ラブ(愛情)、ライフ(生活)、ビジネス(事業)及プレイ(交際)情形。這個遊戲可以完全地瞭解自己的內心世界、想不想一探究竟呢!

↓確實地選擇「YES」或「NO」、對於不了解的問題、就用第六感去猜吧。





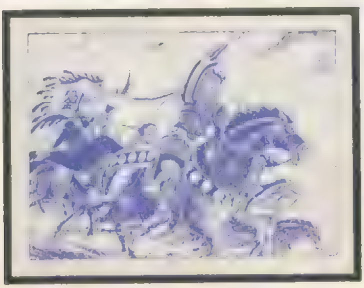
→無論何時都能看到人體節律喔。

■吞倉天地

天地を喰らう

RPG

■ 發售中
■ 卡普空
■ 記憶功能
■ ———
■ 2M



這是個將 RPG「天地を喰らう」GAME BOY 化的遊戲。利用英勇的人物來促進中國的統一。在「天地を喰らう」一系列中、基本舞台都是以面來看、而戰鬥上則是使用所謂側面觀點的 RPG、內容十分接近正版的「三國誌」。玩家以劉備爲主角、歷經許多戰爭之後、得到了眾多講義氣的同伴、以謀求恢復中國往日的和平。剛剛提過、遊戲中是以側面觀點來進行戰鬥場面、這種場面是利用各個武將的直接攻擊和秘密策略之間接攻擊以及全新加入的「へいしせん(平視線)」所構成的。

在這個遊戲裏所導入的「平視線」、是爲了省去有士兵迎敵時、再用武將來作戰時所產生的麻煩。但是、要注意的是、輸掉這場戰役、就可能會全盤皆輸喔。總之、一定要記住、擅用人材才能完成大業!!

↓義勇軍成立後的第一個任務。可以獲勝嗎?





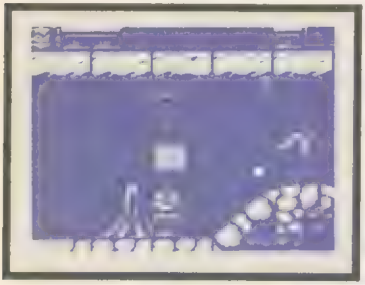
→「三國誌」中著名的「桃園三結義」一畫面。

■小精靈冒險

PAC-IN-TIME

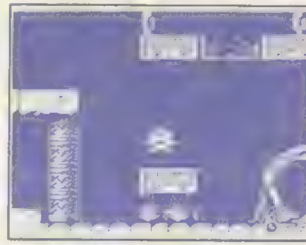
ACT

■ 1995.1.3
■ 那姆可
■ 密碼
■ 1P
■ 2M



擁有活蹦亂跳的橡膠球般的身體、難以形容的小精靈、運用 4 種能力、以到達出口爲目標。一路上除了撿水珠之外、還得找東西。爲了回到家裏而拼命努力、致力於驅散阻擾的敵人。小精靈的旅途上將會遇到討厭的敵人、落進洞穴之中、而且道路亦崎曲難行、相當辛苦。但是若是玩家能夠好好地善加利用 4 種能力的話、情況將會有所改變、不過、有時候光是運用 4 種能力是不夠的。遇到這種情況的時候、可以仔細的瞧一瞧四周、必能找到可以幫助您過關的工具。既使已經將 4 種能力都使出來、而且在各個地方所設置的工具也大略都了解了、也不能保証這樣便能順利地過關。此時一定還有什麼東西是您疏忽漏看了的、該如何下手就看您的功力了。另外、值得一提的是、只要您集滿一百個水珠、就會增加一個小精靈。若能找到「 1up 」、既使沒有集滿一百個水珠、也可以加台。

⬇ *Game Boy* 的畫面沒有所謂能見度的問題、黑白分明。





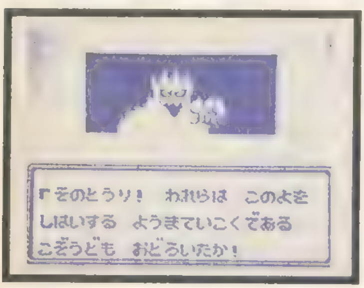
➡超級 *Game Boy* 使用時畫面外圍框框部份也很可愛。

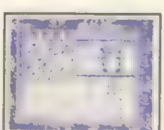
■超級中國人 3

スーパーチャイニーズランド3

RPG

■ 1995.1.3
■ 卡魯佳
■ ———
■ ———
■ 2M

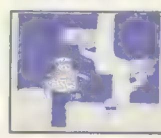




➡且以羅旋遊戲來決一勝負吧！

這次的敵人可是妖魔哦！「超級中國人 3 」以 13 個顏色之動畫圖片對應堂堂登場。這次傑克和小劉所須應戰的被魔界所封鎖之妖魔軍團。且拿出最特長之招式將妖魔鬼怪制服吧、妖魔在吶喊著：就是這樣、我們將要開始操縱這整個世界了、小僧們你們會害怕嗎、有如玩者所熟悉之補助遊戲亦是多的令人嘖嘖稱奇。其中的尋寶和輪轉盤等、可令人欲罷不能的玩樂一番。還有更新奇的是呈謎樣般的美少女戰隊也在此上場了、但這美少女戰隊究竟是敵人呢、還是伙伴、也就不得而知了、想知道嗎、那就試試此遊戲、就可知曉。不知是誰把魔界的封印解開了、而妖魔們就從此甦醒了、結果……

⬇從妖魔軍團處解救這個世界吧！

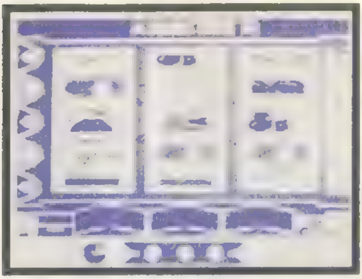


■柏青嫂必勝攻略 GB

パチスロ必勝 ガイド GB

ETC

■ 1995.1.27
■ 馬吉法克多
■ ——
■ 1P
■ ——

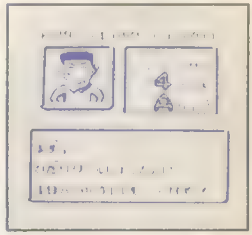




➡沒問題吧！只要好好磨練技巧、成為高手並非難事。

這是一款能夠傳授你所有柏青哥致勝秘訣的遊戲。原先它刊登在一本「柏青哥必勝月刊」當中、在製作人的同意下、我們將它改編成 GB 版、對於喜歡柏青哥遊戲、卻又不想出門的玩者、這款遊戲是個很好的選擇。這款遊戲中、我們放入了最新型的四種機器、並有詳細的說明在其中、若有不懂之處、就向裡頭的疑難雜症解決處詢問、便能獲得讓你滿意的答案。遊戲當中會教你許多技巧、如「重打」、或「DDT 打法」等、若你很喜歡柏青哥遊戲、卻不擅長或不會玩、可藉由此遊戲學到基本常識、基本技巧、進而連特殊的技巧都能在此輕鬆學到、是你到柏青哥店去大瘋特瘋之前、一個可以好好磨練技術的地方、因此非常值得你重視喔！

⬇依形式的不同、忠告、指令亦不相同哦！請好好記下。

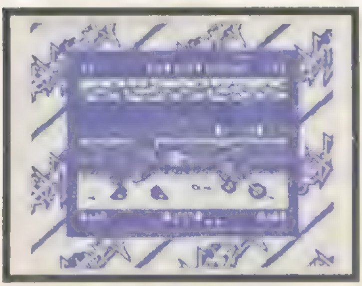


■粉碎戰鬥

バトルクラッシャー

ACT

■ 1995.1 月
■ 帕布雷斯特
■ ——
■ ——
■ 2M





➡可樂斯阿姆戰役之死亡之鬥、是由誰所獲勝呢？

同心協力的戰役又有新的面貌了。嚴達姆和馬魯多拉曼等之深受好評的陣容制人物們已變成格鬥動作派的 ACT 了。而且當然是不光祇有對戰格鬥性質而已、其中人物皆成戰鬥伙伴並與戰鬥機械物更可以隨意更換、根據不同組合效果、相對的所出招的架式亦有所不同、而且是招招令人無法喘息之致命之招、相對的其應戰的敵人亦是具有十分相當魅力的惡棍角色、而這惡棍角色也是由你操縱喔。全力把合力戰役發揮的有聲有色、而不同戰役中有不同的戰鬥舞台、因此要決定選擇那一個舞台、也就看個人了。

⬇要以何種組合方式對戰、可真令人煩惱呢？



■心理遊戲

ザ・心理ゲーム 2 ～マヅカルトリップ～

ETC

■ 1995.2 月 ■ 1P
■ 維吉特 ■ ——
■ ——

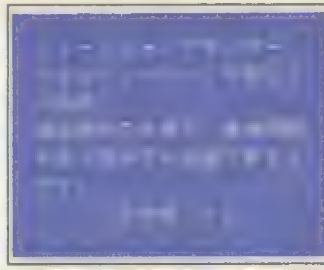




→問題的內容千奇百怪、最後要選擇那一個選項呢？

這是一個能夠幫助你看見自己所不知道的、內心世界的自我。對於喜歡將自己的性格、乃至於性向的診斷、藉著選擇選項中的答案、來探知自己的心理的人而言、這項遊戲就像具有致命的吸引力那般深受他們青睞。玩家們也可以在其中體驗為時約 10 分鐘之長的「自我探試」的故事情節、如此一來、可以讓自己對自我的性格有更深一層的體認、了解。讓你感覺到像在讀小說一樣的心理測驗。例如其中有一個的情節是這樣的～「快點離開這種地方吧！」「等一下、媽咪！全部看起來……」順著他的話向窗外看去、就是一片霧矇矓、一公尺遠的地方完全都看不見任何東西。諸如此類的內容、精彩萬分、正等著有興趣的玩家們來共襄盛舉、一同在不為人知的內心世界之中遨遊吧！

↓出現了這樣的結果。可供尚未決定未來的路的人做為一個參考!?



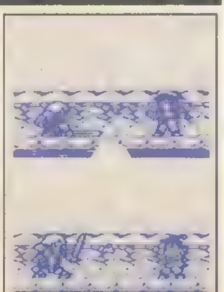
■英雄世界 2

ワールドヒーローズ 2 JET

ACT

■ 1995.2.24 ■ 對戰型
■ 塔卡拉 ■ 4M
■ 接關密碼





→計時方式相當嚴格。

這是歷史上留名的英雄們的熱戰。出現在遊戲中的 16 個人乃為歷史上的英雄們。〔只有一部分不是〕為了爭奪歷史上最強的寶座、這群英雄們利用時空轉換器、超越時空、展開一場戰鬥。擁有最近的對戰格鬥遊戲中不可或缺的指令輸入式的必殺本領、最多 1 人 7 種、最少每人也有 4 種、謂之豐富。除此以外、主角的服裝亦相當鮮麗好看。以「大會出場形式」為主要方式、對戰的對手三人一組、隆重登場。玩家必須一個一個回合分別和此三人對戰、其中只要戰勝 2 人就能連勝到底。也就是說、就算敗給一個人也能繼續玩下去。就是這樣子、這個遊戲加入了許多獨特的系統。要切記、既使是先攻的時候、或是擁有追擊對手最有效率的飛行利器、也不能夠大意輕敵。因為在使用飛行利器的瞬間、利器可能會為了防禦對手而翻轉過來。若受到連續攻擊便會昏厥過去、暫時無法防備。

↓大會上、一次的戰鬥要和 3 個人對戰。

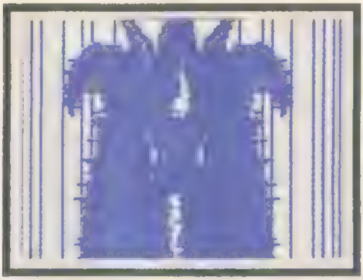


■怪獸大決戰

ガメラ～大怪獸空中決戰～

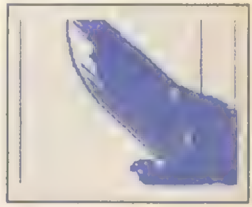
ACT

■ 1995.2 月 ■ 1人
■ 安傑魯 ■ 2M
■ ————



巨大怪獸ガメラ以 GAME BOY 型式復活了！內容爲對戰格鬥的動作場面。依據所輸入的指令來展開互相的攻擊、是個可以享受戰鬥震撼力的遊戲。同時也備有沿著故事的進行、會有各種不同的怪獸出現、與其作戰來守護地球和平的劇情模式。

⬇ガメラ 的敵人、ギロン及バイラス也會登場。



➡思考敵人的出現方式來輸入攻擊或防禦的指令。



■灌籃高手 2

テレビアニメ スラムダンク 2

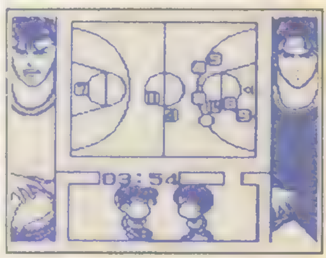
SPT

■ 1995.3 月 ■ 1人
■ 萬代 ■ 4M
■ ————



不論是漫畫或看電視卡通都相當受到喜愛的「スラムダンク」、這次我們將它 GAME BOY 化。其中總共有 7 支隊伍、選手計有 38 位、但是場地狹窄、畫面十分混亂喔。各個隊伍中都設有能使出必殺技「SUPER PLAY」的選手。只要決定好所利用的技巧的話、就可以親眼目睹超震撼力的視覺畫面喲。

⬇確實地看清楚各個選手的位置後再傳球。



➡這種場合是因為接觸籃球而發生的。

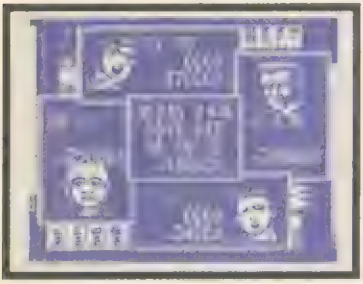


■牌勢麻將凌駕

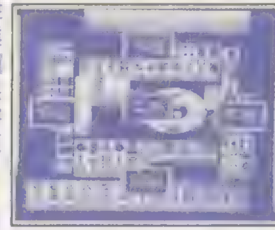
牌勢麻雀凌駕

ETC

■ 1995.3 月
■ 阿亞斯基
■ ————
■ 1P
■ ————



以對局、賽程、智取的麻將師的 3 種不同方式玩樂之麻將遊戲。在這裏面堪稱最具有特色的是設定 5 個出牌之參數。由原作之麻將師所朔造的具有智慧性之麻將師。並可將所朔造出來的職業麻將師人物、做成名冊、加以靈活運用。更可在調教大師的引導下、親眼看到自己所朔造的麻將師和其他麻將師對戰的情形。並可利用參數設定原理在各大會中贏得勝利、一個特性、二個特性也好皆可和 16 人對戰。如以硬幣的正反面來取決勝負的話、會使剛開始的對戰一下子就陷入激烈的十字路口戰中、更甚的是就會被糾住無法脫身。



↓如果已知道輸贏的話、也就不需要再裝腔作勢了。



↑如果於各大會中贏得勝利的話、就可和皆後之麻將師高手們對戰。

■將棋麻將

將棋麻雀

ETC

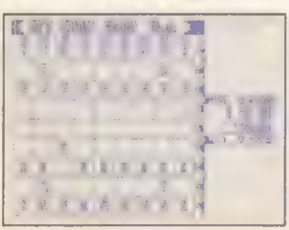
■ 1995.3 月
■ 巴利耶
■ ————
■ 1P
■ ————



這個遊戲結合了象棋和麻將、可說是象棋各麻將遊戲的共演。桌上遊戲自古以來便廣受大眾的歡迎、這種風尚持續至今日。因而產生了將象棋、以及麻將這兩種不同的遊戲、兩者合而為一的遊戲。只要擁有一片卡帶僅可以同時享受兩種不同的樂趣。玩象棋的時候、將和六位頂尖的棋士相互對戰、並且從和他們對戰的過程當中、盜取有助以自己的經驗。而本項遊戲中、麻將的部分乃是結合了『月刊職業麻將』以及日本職業麻將連盟兩者、將其融會貫通而成。麻將手一共有六位、而且各自具有其獨特的個性、以及不凡的技法、在遊戲中矗堂登場。遊戲中的麻將所指的乃是正式的四人麻將、具有使用花牌、或者是使用紅牌等等的地法規則。本遊戲的畫面乃是開發中的畫面、敬請諸位玩家熱情期待！

↓已經是第 89 步棋了。象棋這玩意兒就是下愈久愈有意思。





→兩個作品各自擁有其價值的樣子。

■星之卡比 2

星のカービイ 2

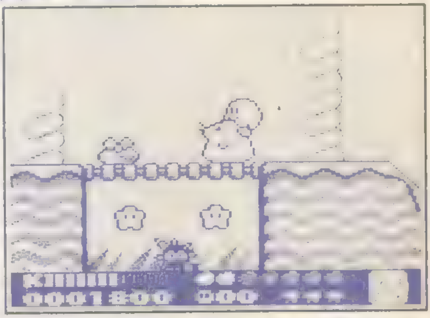
ACT

■ 1995.3 月
■ 任天堂
■ ————
■ 1P
■ ————



↑不僅可以把敵人吸進來、還能夠吸進空氣浮在空中。

受到大眾喜愛的カ-ビイ、最近又以 ACT 模式-它原本的面貌重新登場在遊戲當中。其遊戲方式極簡單易學、即吸進所有的敵人、或是放出星星攻擊敵人、而在將敵人吸進來的同時還可以敵人的所有能量歸為自己所有。所以吸進來的敵人越多、就越有能力去對抗越多的敵人。遊戲的目的不只要打倒敵人、還要衝各種關卡、解決無數危機、才能走到遊戲最後、因此、遊戲規則雖簡單、要玩完全程亦非易事；不過、只要多加練習、在熟能生巧之下你很快就能破關了。在遊戲當中、你必須先操作好主人翁的行動、才能幫助它去打倒敵人、因此你要設想自己就是就是它、如此、你便會產生更大的臨場感、十分有趣喲！

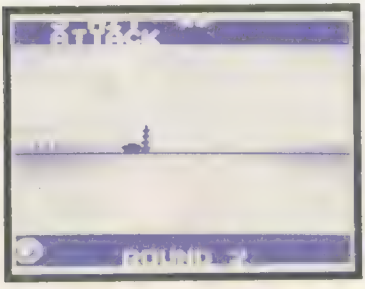


■ SD 飛龍之拳外傳

SD 飛龍の拳外傳

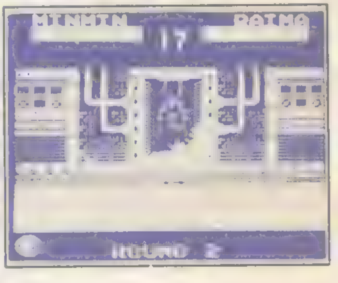
ACT

■ 1995.4.14
■ 卡魯佳
■ ————
■ 對戰遊戲
■ 1P



集合龍飛與敏敏等一夥 15 人聲勢浩大的堂堂登場了。此系列是一對戰格鬥之動作演技作品。正與 SFC 版相同的是、會顯示連續技能 hit 指數、使電玩者了解自己的實力。並可使用 SD 超級防守和 SD〔超級技能〕等之各種怪招、在此亦可發揮的淋漓盡致。當然的、這其中的必殺術和深奧的義理等等亦會相繼出現。不妨以連續技之 HIT〔出擊〕創造出最高分、且看珍妮佛以秘密靈魂把達迪給召喚回來了。再看成員中的人物、從地皮惡棍到漂亮端莊的大女生淋淋種種的湊合了 15 人、且看他們如何發威吧！

↓受到莎摩古忍者來瑪的攻擊之龍戰士。而敏敏正於充電中。



→使用招能力術之蒙古莎羅茲愛、與魯加利普雷的龍互相出拳比招式。



■ J 聯盟足球'95

J リーグ LIVE95

SPT

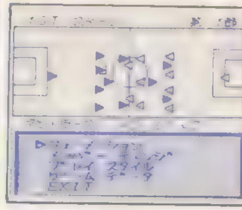
■ 1995.4.28 ■ 2人
■ 勝利 ■ 2M
■ 記憶功能





這回遊戲的內容和前一作品「Jリーグウイニングゴール」比較起來、從合計有2個集團14個選手、增加至22名選手出場、而且實力更加堅強。由於還加入許多比賽策略、所以和真實的比賽情形不分軒輊。可供選擇的模式分為リーグモード〔聯盟模式〕、即是採取了リーグ的聯盟戰方式、經過前期、後期和冠軍賽、來爭取最高榮譽。トーナメントモード〔錦標賽模式〕、選擇自己喜歡的隊伍後、以抽籤方式來決定被分配到那一組比賽、錦標賽過程可以儲存起來喔。エキシビションモード〔公開賽模式〕、是指只能參加一場比賽的球季和集結自己喜愛的Jリーグ選手來作戰的超級明星遊戲、Jリーグ是最好的選擇!!

↓可以一眼就能查出比賽中各個選手的位置。

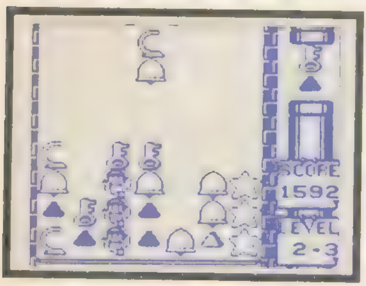


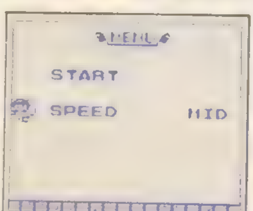
■ 妖精天國

チキチキ天國

PUZ

■ 1995.4.28 ■ 1人
■ 傑伊 ■ 256k
■ ——

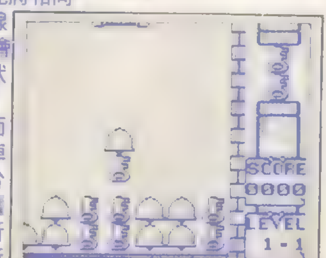




→在3種段速中選擇所要的速度後遊戲就開始了。

這個遊戲中的畫面上、嵌板會變化成星星、如果星星能夠排成一列的話、就可以化為妖精飛向天空。是個夢幻式的益智猜謎遊戲。在玩的時候、首先將相同形狀的嵌板不管是直、橫或斜線、有3個可以排列著的話、就會變成結晶狀的星星。再將結晶狀的星星橫排的話、就成為妖精、飛向天空的盡頭。將全部的畫面板轉變為妖精後、就可以清除掉這個畫面了。同時、在清除舞台的時候、可以根據妖精產生的數目來決定能夠跳過多少回合。所跳過的回合、就是飛走的妖精所擁有的段數。而且、在每一級的第5回合時、會有附帶著↓記號的特殊嵌板出現。這個特殊嵌板若在出現時是閃爍狀態的話、就代表其為變換嵌板。玩家可以好好地利用它喔!

↓首先將普通的嵌板集結起來。不管是直的、橫的或斜線都沒關係。



■柏青哥大賽

パチンコ チャレンジャー

TBL

■ 1995.4 月下旬 ■ 1P
■ 卡羅傑利亞 ■ ————
■ ————

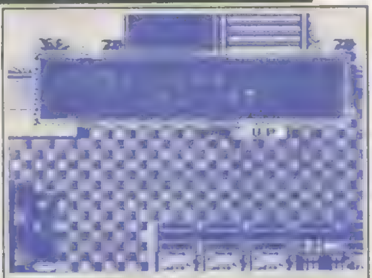


將深受好評之小鋼珠當做主題、原版之12 台機種、再加上吃角子老虎 2 個機種之電動玩具就是它了。以自己的能力玩樂的話就稍嫌單調、利用「多管閒事方式」接受各種不同樣的指引邊享受此電玩樂趣。在劇情說明中的畫面中、可指向小鋼珠奧林匹克爲目標、掌握最低限度之各別課題、並向最上限進階。注意看喔！那一台才是自己最喜歡的、或者是自己喜歡的機種會出現嗎？如果深熟小鋼珠的話、就可盡其發揮自己的手腕、搞不好在此還可以得到小鋼珠金牌也說不定呢、選擇「多管閒事篇」在這裏面會有許多幫助自己得分的助言、或許會多事些、但會有令你驚異之效果出現喔。

⬇在小鋼珠店中來回走一遍、再決定要選擇那一台才能使自己滿載而歸。



➡也可以和在座的客人與服務員交談喔。

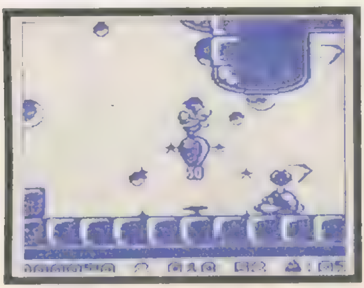


■公雞救主

アルフレッドチキン

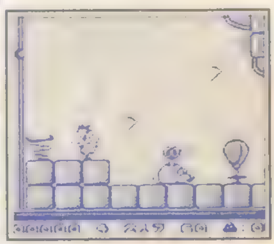
ACT

■ 1995.4 月下旬 ■ 1人
■ 太陽軟體 ■ 2M
■ ————



將以雞爲主人翁的動作遊戲 GAME BOY 化。故事大綱爲打倒惡者メカ、チキン之後、救出被囚禁的同伴！這個「アルフットチキン」遊戲中、玩家操作著主人翁アルフット、將散布在各個舞台裏的氣球全部拿到的話、就能清除掉一個畫面、是個規則十分簡單的動作遊戲。舞台共有 12 個、並且各個舞台還有能增加點數的獎金道具及對冒險路程有幫助的道具。因此、千萬不要忘記帶走喔。這個遊戲以「雞」爲主人翁、是其與眾不同之處。這隻アルフットチキン還能搞出多彩多姿的動作喔。但是、值得注意的是、這個主角一碰到敵人、很容易就會被一拳打的老遠。所以、在空中飛翔時、利用連打按鈕來保持相同的高度、同時也要盡量地避開敵人的攻擊、高超的技巧是不可或缺的。

⬇這裏是起點。由此開始冒險旅程！



➡一定要取得氣球才能清除畫面。要盡力去拿喔。



■猜謎空間
スタ-ゲイト

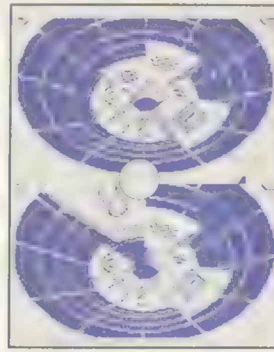
PUZ

■ 1995.5.25　　■ 2人
■　　■
■

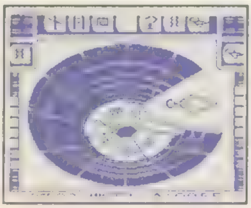


以在電影中出現的象形文字爲主題的猜謎遊戲。依照所指定的解題條件、反轉磚塊、或是移動磚塊來收集象形文字、或是關閉スタ-ゲイト。備有練習模式、對 COM 戰模式和對戰模式任您自由地挑選。

⬇相同的象形文字重疊3次的話就可以消掉。有時也需要一點技巧喔。



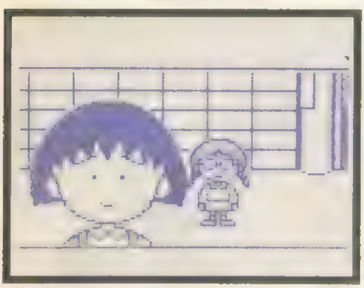
➡將上方的磚塊全部清除！



■櫻桃小丸子劇場
ちびまるこちゃん まるこデラックス劇場

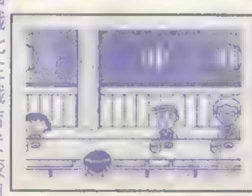
ADV

■ 1995.5.26　　■ 1人
■ 塔卡拉　　■ 1M
■





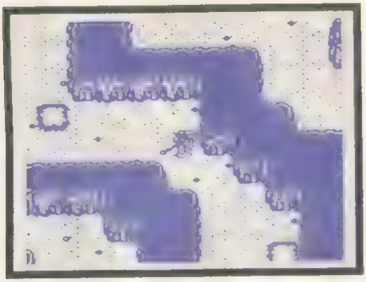
這個遊戲共計分有 3 個短的冒險歷程和 6 個迷你遊戲。而主要的遊戲是以小丸子的生活爲中心的 3 個短的冒險歷程。而且、在每一個故事途中、都備有 2 個迷你遊戲可以玩。清除掉 2 個迷索遊戲後、就能聽到故事的提示。然後再以此提示爲線索來進行冒險旅程。密碼會在清除掉迷你遊戲或故事時出現喔。遊戲中的 3 個冒險歷程分別是「到壽司店篇」、「歡樂學藝會篇」和「收養幼犬篇」。「到壽司店篇」主要是講從學校放學回來的小丸子、和爺爺出去買生日禮物、在經過壽司店的時候所發生的事情。「歡樂學藝會篇」則是小丸子班上所要表演的是シンデレラ〔灰姑娘〕。小丸子十分想當灰姑娘、但班上投票結果卻是花輪和山田、令小丸子相當地失望。「收養幼犬篇」是指小丸子在回到家時看到一隻小狗、對於一直想養寵物的她、自然是欣喜不已、並將狗取名爲小丸子。在帶狗散步時所發生的事情。



■魔法騎士

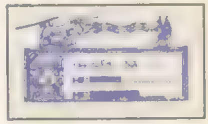
魔法騎士レイアース

RPG	
■ 1995.5 月	■ 1人
■ 托米	■ 2M
■ 記憶功能	

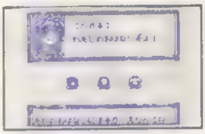


將大受歡迎的卡通「魔法騎士レイアース」製作成原始故事的RPG。3位主人翁各有其相異的故事情節是這個遊戲的獨特之處。此外、使用魔法的聲音也利用採樣聲音再度呈現出現。起用爲卡通配音的工作者爲錄音也是魅力所在。

⬇使用海的魔法中、存在許多利用水的東西。



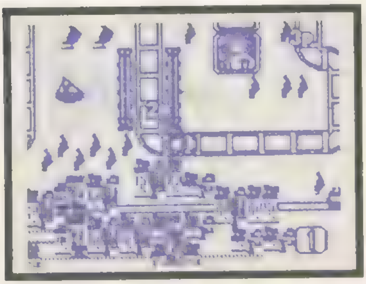
➡首先、從最初的3種劇情來挑選自己想玩的遊戲。



■人生遊戲

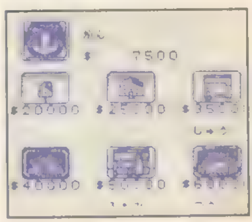
人生ゲーム

TAB	
■ 1995.6.23	■ 4人
■ 塔卡拉	■ 2M
■ ————	

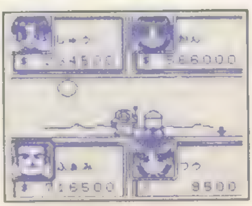


這個「人生ゲーム」遊戲以充滿著GAME BOY的畫面來登場喔。當然、像結婚或換工作這種令人熟悉的場合、出現次數也很頻繁、雖然可以同時4個人一起玩、但是由於總共有8位個性截然不同的人物出現、因此即使是只有1位玩家、也同樣能享受這個遊戲所帶來的樂趣。

⬇在遊戲裏。可以購買自己的房子、會有房屋仲介的框框出現喔。



➡雖然是完全熟悉的場面、但是也會有相當奇怪的事情發生。



■第2次機器人大戰G

第2次スーパーロボット大戰G

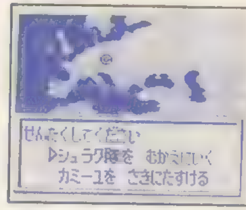
PUZ

■'95.6.23 ■1人
■帕布雷斯特 ■4MB
■電池記憶功能



雖然本遊戲爲GAME BOY版，但是故事情節卻是任天堂「第2次スーパーロボット大戰G」，系統則是超級任天堂「第3次スーパーロボット大戰G」以後的內容爲基礎而製作。當然，內容是完全地移植過來，而且這個遊戲也將一系列的謎明朗化，是個十分珍貴的作品。由於本遊戲爲GAME BOY版，所以畫面的構成被重新考量，同時也考慮到初學者能夠和其他作品連接，因此，只要以此遊戲爲基礎，就很容易能了解其他作品的玩法。這個遊戲的最大魅力在於スーパーロボット（超級機器人），除了原有的人物之外，還新加入「機動戰士V鋼彈」和「機動武鬥傳G鋼彈」。保證有趣又精彩。身爲GAME BOY迷的您，千萬不能錯過喔！

↓根據主人翁的行動，場景也會跟著變化。





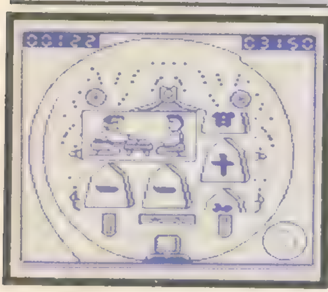
↑依據SD人物而來的戰鬥仍然健在。

■柏青哥物語外傳

パチンコ物語外傳

ETC

■'95.6.23 ■1人
■KSS ■4M
■————



只是打打柏青哥是不行，因此這個遊戲特地另外設計玩家還得自己經營商店來賺錢。舞台地點爲大阪，就在此地的商人街度過一生。玩家自己經營柏青哥店的這種的故事模式是前所未有的。當然還設有能盡情地玩柏青哥和柏青嫂的模式。以耐力及努力不懈的精神來贏取獎金吧。畫面上是柏青哥台和投幣孔正等著你的挑戰。每個機種各有6台機器，所以可以任意地選擇自己所好。當然，回轉愈好的柏青哥愈好。仔細地研究釘子的排列方向，好好地挑選好像較容易進洞的機器玩，才較易獲勝。等到眼睛適應了畫面上的圖案後，就能盡性地玩了！要開一間柏青哥店是件不簡單的事，不但要先挑好營業場所，還得時時注意每天的收入及客源，並且要定期地變更釘子方向及淘汰機型，同時還要擔心突發狀況影響生意，了解開店過程後，想不想去嘗試呢？





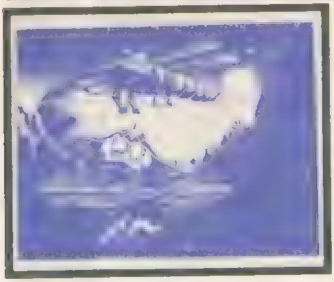
↑適度地汰舊換新，來增加集客率。

■小蜜蜂

ギャラガ&ギャラクシアン

SHT

■'95.7.14 ■1人
■那姆可 ■1MB
■————



雖然是2套射擊遊戲的軟體，但是卻是以混合型式來發售。原本是縱長型的遊戲畫面，可是由於畫面比例的關係，變成了橫長型，遊戲的內容也完全移植過來。若使用超級GAME BOY的話，就會出現精緻漂亮的場面喔！

⬇約十年前的名作，相信大家在遊樂場都玩過了吧！想好好回味的話就在這 *GAME BOY* 上了。





⬆剩下沒幾隻小蜜蜂了，提起精神把它們全都消滅吧！若能夠組合的話就更好了。

■忍空

NINKU－忍空－

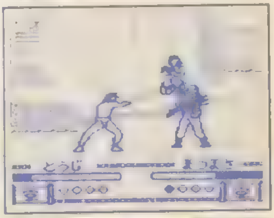
ACT

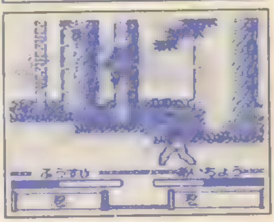
■'95.7月 ■1人
■托米 ■4M
■————



不論是漫畫或電視卡通，都十分受歡迎的「NINKU－忍空－」，在此將其製作成過戰格鬥遊戲。除了能讓玩家更熱中於對戰型式，還能忠實地依循原作故事來和敵人作戰。在故事發展途中，也設計有簡單的輔助遊戲，所以即使不是原作迷的人，也能享受其中樂趣喔！

⬇使出必殺技，只要一發就可逆轉喔！





⬆也可以享受淘汰賽的樂趣。

■日物古典遊戲

ニチブツアーケードクラシックス **フリスキー・トム** シリーズ第1弾

ACT

■'95.7 ■1M

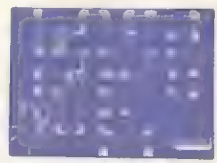
■日本物產 ■———

■———



↑若動作太慢的話，配水管就會被頑皮的老鼠破壞掉。

在SFC中也有出現的ニチブツ的名作，這次以GAME BOY型式讓它復活，GB版的第1彈就是這個「フリスキー・トム」。雖然要保護配水管不被頑皮的老鼠破壞，但是操作方法十分地容易，規則也簡單易懂。是個既有趣又奧秘很深的遊戲。若使用超級GAME BOY的話，就會出現和アーケード相同顏色的畫面喔！



■超級大金剛GB版

スーパードンキーコングGB

ACT

■'95.8.21 ■1人

■任天堂 ■4MB

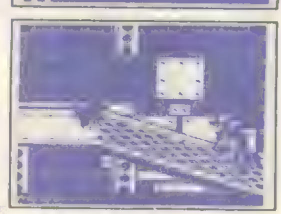
■———



爲ドンキー和ディディ依序展開的動作遊戲新作以GAME BOY型式登場。闖過超過30個場面和獎金畫面後，就會和死對頭的クレムリン碰面，爲的是奪回香蕉和ディディー。「スーパードンキーコング」中有許多令人驚訝的圖案。當然本遊戲也承襲這個特點。所採用的透視圖可說是破天荒第一遭。而且，如果使用超級GAME BOY的話，各個舞台原本的顏色也會有所變化，更具臨場感喔！除此之外，本作品還有上一作品所欠缺的天空和高樓大廈林立的街道及飛行船，這種新世界總共設有4個。當然，每一個場景都還暗藏著獎金舞台。其中可愛但卻實力堅強的敵人正等著ドンキー的到來。這個遊戲不但人物造型可愛，而且在玩的時候又時時會帶來驚奇，是個迫力滿點的遊戲！

↓ドンキー的新冒險旅程以GAME BOY型式開始。





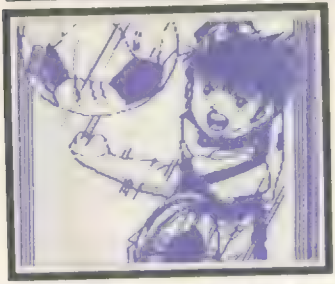
↑備有全新的高樓大廈林立的街和飛行船。

■足球小將J

キャプテン翼J

SRPG

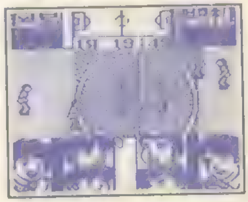
■'95.9月 ■1人
■萬代 ■
■——



↑比賽場地也以大畫面卡通型式呈現出來。

只要是足球迷一定曉得的畫劇卡通「キャプテン翼」以GAME BOY 型式登場了！而且時代也以連載漫畫中的小學生時代爲背景。以翅膀爲開端的令人懷念的臉蛋，齊聚一堂的豪華版。小次郎的老虎射門招式等等，頗具威力的必殺射門技巧在此都會表現出來。詳情可從連環漫畫裏去發掘。

↓著名的一役，南葛對明和。開球了。



■魔獸轉生

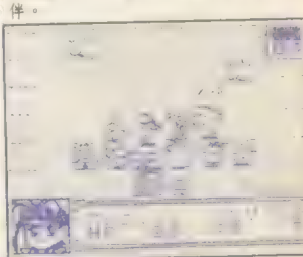
アナザ・バイブル

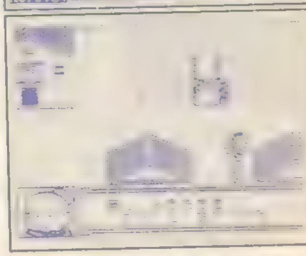
■發售中 ■1人
■阿多拉斯 ■4M
■記憶功能



這個遊戲中的人物是由「眞·女神轉生」的作者御祇島千明先生所精心設計的。故事大綱是在グラナース大陸上，有人類和魔獸這兩種民族共存著。但是，魔獸中有奪走它們理性的煽動組織，高喊「魔獸們，起來對抗人類吧！」在滿月的夜晚，這個反抗活動已悄悄地開始進行。在此遊戲的各個舞台裏，只要將敵人全部消滅並且取得寶物的話，就能清除畫面，最終目的是要清除遊戲中所有的20個地圖畫面。這個遊戲的特徵是採用在「女神轉生」和「魔神轉生」中有名的"仲魔システム（伙伴系統）"。若利用女主角希迪亞的特殊能力"ゆうわくのしせん（誘惑的視線）"來和妖怪開始說話，就會成爲伙伴喔!!但是，每一個種族只能有1位同伴，因此，要愼重地挑選喔！

↓地圖上的主人翁，除了女主角之外，最多可以叫出*10*位同伴和妖怪伙伴。





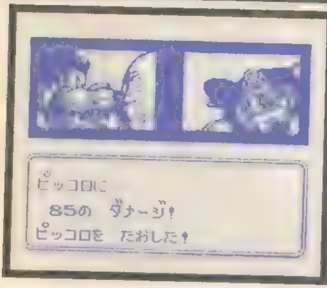
↑崇拜魔王的魔獸教，似乎握有整個事件的關鍵之鑰……。

■七龍珠之悟空飛翔傳

ドラゴンボールZ　悟空飛翔傳

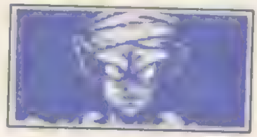
RPG

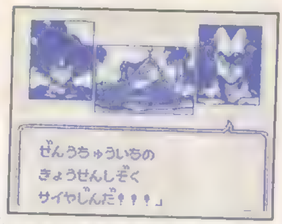
■發售中　■1人
■萬岱　■2M
■記憶功能



將不論是漫畫或電視卡通都大受歡迎的「ドラゴンボール（七龍珠）」以RPG、GAME BOY化登場。受到神的特訓而實力更加堅強的悟空在此遊戲裏十分地活躍喔！這個遊戲設有4種模式，但是卻以物語模式爲中心。在物語模式中，玩家以悟空爲其身份，將在神的身邊的修行結束後所歷經的故事變成冒險遊戲。クリリン及ピッコロ當然也會在遊戲裏出現喔！除了物語模式以外。另外，在天下一武道會模式以及對戰模式中，因爲可以利用在物語模式裏所儲存的資料，所以能夠操作愈來愈強的悟空來作戰。這個遊戲的戰鬥特徵是可以一次選擇複數的指令。剛開始雖然只能輸入3個指令，但是成長後就可以輸入7個之多。因此，好好地教育悟空，以期百戰百勝!!

⬇天下一武道會中，ピッコロ也會出現。





⬆武道會後經過2年，此次出現的是從宇宙來的新敵人 ... 。

■幽遊白書之魔界統一戰

幽遊白書 第4彈～魔界統一戰～

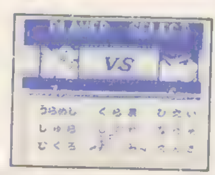
ACT

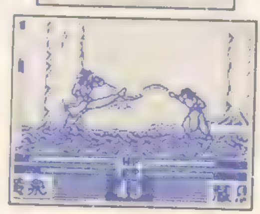
■發售中　■1人
■托米　■2M
■——————



這個遊戲主要是將魔界統一編遊戲化，內容大致是タイマン和魔界首屈一指的強者一決勝負。主角是浦飯幽助，但是藏馬、飛影也有可能加入戰場。而敵人則以超級強敵黃泉和軀爲主。在2人對戰裏，可以使用在統一戰中全部出現的人物。遊戲分爲“統一戰模式”、“時間攻擊模式”和“迷你迷你白書模式”。“統一戰模式”是指在幽助、藏馬、飛影3人中選擇1人，來參加決定魔界之王的統一戰。共計要打倒6人才算獲勝。“時間攻擊模式”則是從統一戰模式中登場的9人中挑選1位，來和幽助、藏馬、飛影其中1人對戰（同樣人物也可），以打倒對方所耗費的時間爲競爭目的。而“迷你迷你白書模式”不只是要削減敵人的體力，並且還要讓自己的評價上昇來決定勝負。也可2 人對戰，很棒吧!!

⬇這9個人中要選誰好呢？





⬆正中央明顯地表示出時間。

■超級料理人

モグモグGOMBO 遙かなる超料理傳説

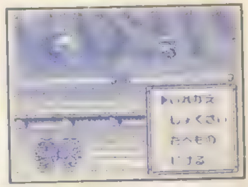
RPG

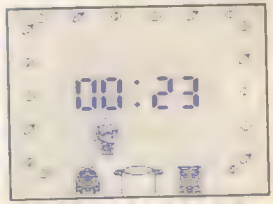
■發售中
■萬岱
■記憶功能
■1人
■2M



將料理節目「モグモグGOMBO」RPG化。故事的舞台以失去料理的百年後世界爲主。主人翁モギー爲了找尋被海盜捉走的母親，而展開其旅程。モギー在漫長的旅程中，漸漸地成長爲一流的廚師。將在冒險中所收集到的材料作成美味的菜肴後，就可以得到道具或者情報。此外，特殊的材料還可以讓戰鬥中的精靈使出魔法，而菜肴則成爲體力回復的道具。遊戲中也會親切地教導如何作一道好菜喔!!對於那些不會煮菜的準新娘們相當有幫助喔。遊戲中的戰鬥方式，基本上是自動地進行，但是，若按下A按鈕的話，視窗就會打開，此時就可以選擇指令。而且，魔法也只有精靈才能使用。要提醒各位讀者的是，肚子餓的時間千萬不要作戰，否則後果不堪設想。

⬇從同伴中選出1人打戰鬥。人選要慎重考量。





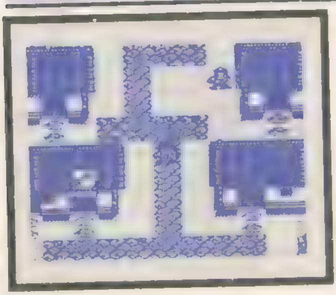
⬆遊戲中特別設有廚房時間喔！

■鬼神降臨傳

ONI V 隱忍を繼ぐ者

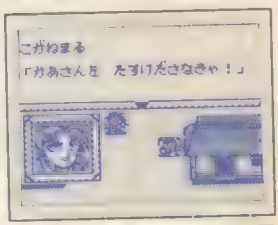
RPG

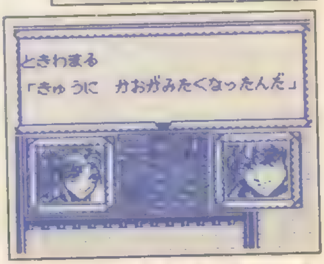
■發售中
■帕布雷斯特
■記憶功能
■1人
■2M



擁有各式各樣系統而深受好評的「ONI」系列。這回在內容上可說是集此系列之大成。在「ONI」中，十分活躍的歷代主角都會和主人翁一起經歷冒險旅程。故事情節裏，主人翁和「III」及「IV」中的出場人物有著怎樣的關係，也相當具有可看性。在此簡單地介紹故事內容：故事在琥金丸16歲生日前夕揭開序幕。在琥金丸和其青梅竹馬伽羅正打算吃彌生（琥金丸之母）所做的料理時，屋外傳來村女的悲鳴。琥金丸急忙跑到屋外，竟看到正在襲擊村女的妖怪。在激戰之後，雖然打倒其中1個妖怪，但其他的同伴卻擄走彌生。至此就是故事的開端，再來的劇情發展就全掌握在玩家手中。琥金丸的戰鬥方式，基本上是從視窗裏選擇指令來行動。所能選擇的指令分有攻擊、招術、變身共8個，因此要先研究好同伴的狀況後再挑選適合的指令來作戰。

⬇在商量指令中，可以確認現在的目的。





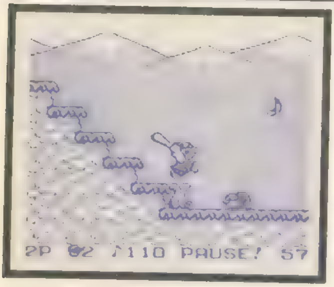
⬆「ONI」中的每一個人物都十分地有個性。

■音樂原人

原人コッツ

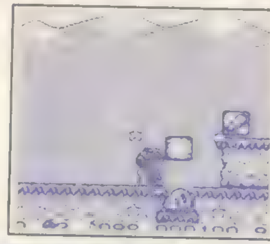
ACT

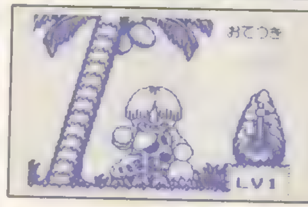
■發售中 ■2人
■比埃 ■2M
■——————



コッツン島上的樂器竟然都沒聲音!!因此原人コッツ為了找回樂器的聲音，要到村裏去，並且以尋求傳說的樂器來展開冒險旅程。コッツ的基本攻擊是拳擊。如果能取得棍棒，攻擊力就變成拳擊的2倍。而且，收集到在各個舞台中的音符，就可以使出飛躍音符攻擊或者增加コッツ的數目。但是，只要用到1次音符攻擊的話，就會失去10個音符喔！也有可以向各個舞台最後的頭目挑戰的練習模式，因此，在玩之前最好先練習看看。此外，若利用超級GAME BOY來玩的話，也能夠2人交互地玩喲。遊戲舞台共有6個，每一個還設有4個回合。每一回合裏遇有可敲出音符的骷髏及假骷髏，若敲2下假骷髏就會把コッツ腦中的音符敲掉喔！清除掉每一回合後就可以和"音律老手"挑戰，若和他敲出同一曲調，就能彈奏傳說的樂器了。

⬇第2玩家是頭上綁著緞帶的女孩子喔！



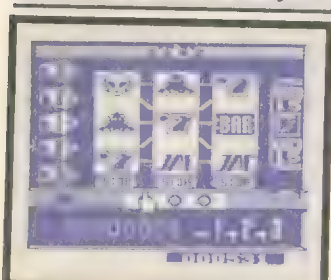


■柏青嫂小子3

パチスロキッズ3

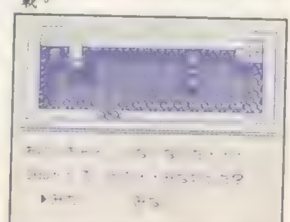
TAB

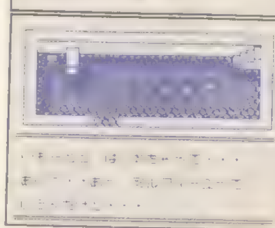
■發售中 ■1人
■日本椰子 ■2M
■——————



這個的遊戲具有8個機種，另外還附帶有3種模式，分別是可以享受故事樂趣的模式，一直能夠打進的練習模式及和電腦對戰的模式，在故事情節模式裏，玩家成為全是ショコラ（巧克力），並以贏得パチスロ（柏青嫂）王座為目的。對手共有7人，實力都很堅強喔！在怎麼打都打得進的練習模式裏，也可以變更回轉速度來玩，剛接觸這個遊戲的人，最好由此處開始嘗試。而對戰模式，是指和電腦1對1來一決勝負。仔細地看清楚畫面才能贏得勝利喔！在柏青嫂機器台前，若幸運地中獎，這種興奮感，是不可言喻的。如何！想不想也買一套「パチスロキッズ」，讓在家中也能感受中獎時的氣氛，不要猶豫，否則後悔莫及喔！

⬇一面聽ミルフィーユ（千層糕）的忠告，一面前往對戰場所的話，就會和タルト（奶油水果餡餅）對戰。





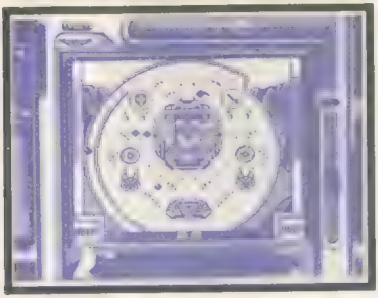
⬆發現タルト（奶油水果餡餅），並和ミルフィーユ（千層糕）碰面的話，反而會因其判斷錯誤，而與其對戰。

■超級小鋼珠大戰

スーパーパチンコ大戰

TAB

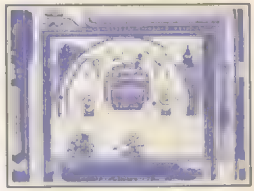
■未定
■巴布雷斯特
■——————
■1人
■2M



↑根據圖案來使出攻擊或防禦招式，讓對手無從發揮。

曾經以超級任天堂型式出現的「スーパーパチンコ大戰」，現在我們將之GAME BOY化。主角超人和假面騎士之間的對戰也擴展到機器下方。將對方的體力全部耗盡之後，天下就是你的了。

↓若使用通信電纜的話，也可能會對戰。

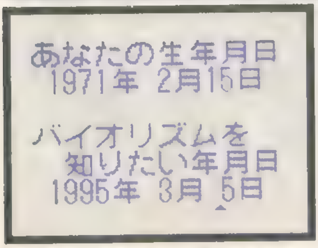


■競馬貴族EX'95

勝馬予想　競馬貴族EX'95

SLG

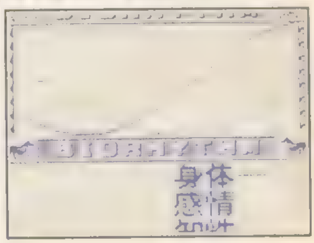
■發售中
■King Record
■記憶功能
■1人
■1M



↑首先輸入自己的生日。然後再鍵入比賽日期。

看英國純種馬的英姿雖然是賽馬的理由之一，但是最大的目的仍是想獲取暴利，此時就要看買家的預測能力高不高了。因此，我們特地開發這套以預測賽馬為主的軟體，只要輸入簡單的資料，就可以猜測那一匹馬會獲勝，所輸入的資料共計有4種：基本設定（選擇空檔資料、比賽日期、跑道距離及場地狀態）、馬的血統（在這裏要加上父母的資料，此外也可以輸入母方的父親之資料。根據血統資料，預測會更加準確）、騎士姓名（賽馬的成績好壞，騎士佔有極大因素。這套軟體內儲存有95年的新人資料及只有短時間賽馬的外國騎士姓名）、時間差距（輸入在最後前3名之間的時間差距）。另外，這個遊戲的最大特點是搭載了人體節律系統。參考預測結果及此系統，不想成為大贏家都不行。

↓如此一來，在比賽當天，你的人體節律就可以一目瞭然。

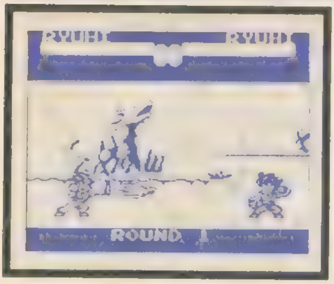


■SD飛龍拳外傳

SD飛龍拳の外傳

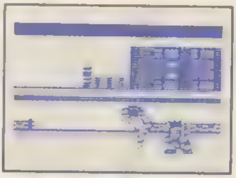
ACT

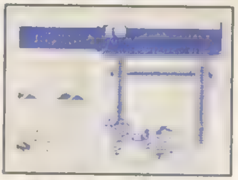
■發售中 ■2人
■文化設計社 ■4M
■———



這個遊戲看讀者是要連接2台GAME BOY對戰，或是利用超級GAME BOY，以超級任天堂來對戰都可以喲！出場的人物，包含主人翁在內，共有15人，而且背景音樂更是無懈可擊。即使是連續攻擊敵人。也可以表示出命中的數目，當然還能捉住敵人來攻擊，然後再使出一發逆轉的必殺技，這其中具有其奧妙之處喔！這奧妙之處就是在自己的體力已剩下四分之一時才能使出的招式。趕快輸入指令就可以來個大逆轉！除了必殺技外，還有スーパーディフェンス（超級防禦）、就是利用敵人的攻擊來做反擊。而スーパーテクニック（超級技巧），則是躲開敵人的攻擊後，立刻使出攻擊招式。這兩種都需要高超的指令輸入能力才行。這個遊戲的內容不但充實又刺激，一定會合您口味的！

⬇龍飛的超級防禦技，飛龍連擊於是爆炸！





⬆在站立防禦時所使出的反擊招式。

■小紅帽新傳

赤ずきんチャチャ

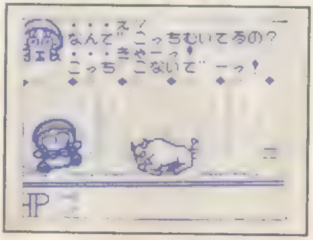
RPG

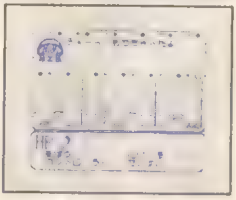
■發售中 ■1人
■TOMY ■2M
■———



「若能使用魔法該多好～」，相信很多人都有這個想法，若想要體驗從公司到家裏瞬間移動的感覺，那這個遊戲您千萬不能錯過。您可以從主要的6個人物中挑選1位主人翁，此外，由於本遊戲採用多樣化系統，因此，根據所選擇人物的不同，就會有相異的故事發展。利用鐘來決定同伴，而且在地牢裏的對話也會有所變化。場景全部有6個，尋找迷幻草菇或是打退妖怪等等劇情都是靠機率來決定。故事是由所選擇的人物，決定好的劇情情報的收集及冒險路程所構成的。在7日內若無法解決所面臨的課題，就不能畢業喔。若能風光地畢業，點數也會按照您解決課題所花掉的天數來決定。拿到畢業證書後，就可以隨心所欲地使用魔法了。

⬇魔法使用失敗時也會傷到自己…





⬆地牢內有許多的寶物和機關喔！

■惡魔小子

GO GO ACKMAN

ACT

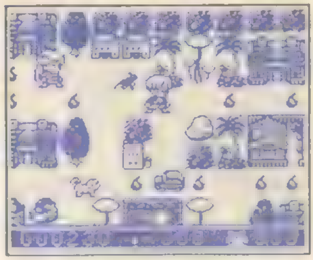
■未定
■巴布雷斯特
■ ————
■1人
■2M



↑因為敵人會到處阻擋，所以要靈活地避開好去收集靈魂。

操作著主人翁ACKMAN，去取回淪落在街頭的靈魂，但是，大家所熟悉的天使卻出現，處處阻撓ACKMAN。根據所收集到的靈魂數目，來換取大魔王的讚美，ACKMAN也因此實力大增。

↓如果收集到許多的靈魂就可以博得大魔王的讚美。

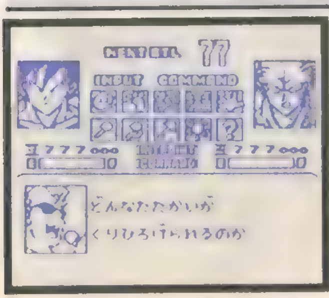


■新七龍珠　悟空激鬥傳

ドラゴンボールZ　悟空激鬥傳（暫稱）

RPG

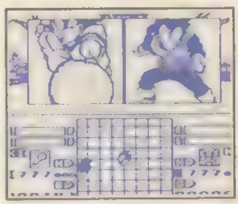
■95夏
■萬岱
■ ————
■1人
■可對應 SUPER GAME BOY



↑研究對戰選手的下一個行動後再作戰。

為廣受好評的RPG第2彈。全新加入許多視覺性的戰鬥和地圖移動系統。而熟悉的天下第一武道會也大幅度地增強其實力喔！這次遊戲將戰鬥場面實時化。位置關係變得更加重要。演出畫面也比以往強化許多喲！

↓圖案的迫力在前作品之上。



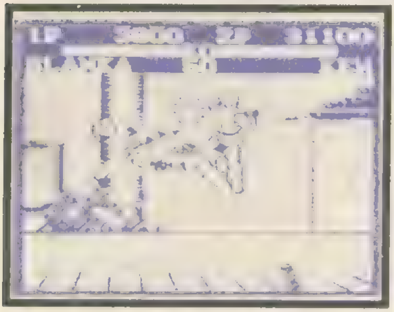
■快打旋風II

ストリートファイターII

ACT

■未定 ■卡普空 ■――――

■對戰遊戲 ■2人



即使是 SFC 中也十分受到歡迎的對戰格鬥遊戲的金字塔，終於在 GAME BOY 中也出現了，雖然 GB 版的基礎是初代「ストII」，但是因爲從只要看到照片就能明白的「スーパー～」「～X」裏面採用可以使用的招式，所以場面相當豪華。各種必殺技巧也再度呈現出來，可惜的是沒有本田和ダルシム的出現，但是沒關係，可以由サガット和バイソン來取代，人物造型也非常地漂亮喔！如此一來，您是不是覺得心情好了點呢？

⬇當然可以使出摔跤技巧。這裏是リュウ的旋轉摔跤技巧。



■瑪莉歐拼圖世界

マリオのピクロス

PUZ

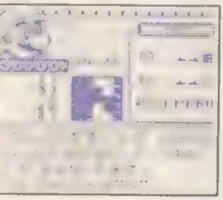
■發售中 ■任天堂 ■記憶功能

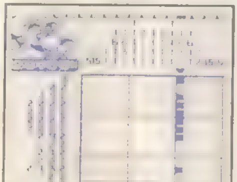
■1人 ■2M



這個「マリオのピクロス」遊戲以瑪莉歐爲主角，並以 GAME BOY 型式登場喔。所謂的「ピクロス」是指將隱藏在正方形框框內的畫，如何讓它浮現出來的益智遊戲。以在畫面左側及上方所表示的數字爲提示，一步步地把問題解決，就能夠削掉框框。問題的種類分有5 ×5、10×10及15×15三種。即使是剛接觸這個遊戲的人，也可以進行“やさしいピクロス”，而高級者就能解決較高深的難題。但是，所有的問題必須在30分鐘內解答，否則是不能夠清除畫面，因此，一定要比普通的猜謎遊戲更加用心才行。所準備的問題有200個之多，其中“やさしいピクロス”有64個問題。要解開謎題的秘訣是一方面要確實地遵照規則，一方面要儘速地解答。如何，是不是已躍躍欲試了？

⬇馬利歐會教您遊戲規則。很高興吧！





⬆可以玩5×5、10×10和15×15這3種遊戲喔！

’97年最新版

GAME BOY

大百科

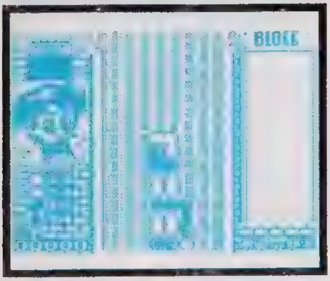
222 空想科學世界
旋轉魔法陣
223 おとぎ話大戰
炸彈超人 GB 2
224 超級大金剛 GB
225 七龍珠 Z～悟空激鬥戰
超級黑巴斯’95
226 NBA 籃球大賽
超時空戰警
フォアマンフォーリアン
227 蝙蝠俠 III
魔法騎士 2
228 打擊方塊 GB
忍空 2
229 J 聯盟勝利足球
遊歷東京迪士尼
P 原人 GB
230 忍者亂太郎 GB
愛天使方塊
231 怪獸向前走
232 熊寶寶樂園
熱鬥 鬥神傳
233 熱鬥 格鬥天王
五子棋俱樂部
234 炸彈超人大集合
235 瘋狂野熊
桃太郎總集篇
236 熱鬥 武士魂
超級中國人總集篇
237 街頭格鬥賽車
SD 飛龍之拳 II
238 運動大集合
瑪俐歐拼圖世界 2
239 耀西的方塊
忍者亂太郎方塊
240 風塵英雄 GB 版
原人大集合
241 柏青哥大集合
超級大金剛 2
242 拿姆科名作劇場 1
244 拿姆科名作劇場 2
245 爆走兄弟 GB 版
軌道車
246 鬼太郎
超級黑巴斯 2
247 小馬競技場
蠟筆小新
248 炸彈超人 GB 3
方塊戰士
249 名偵探南柯
中國功夫 GB
250 史努比方塊
魔法氣泡 GB
251 GAME BOY Pocket 新機種介紹

’97年最新版

■空想科學世界

ガリバーボーイ(暫稱)

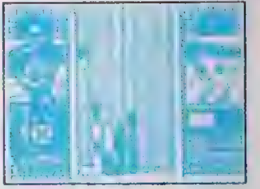
PUZ	■未定	■1人
	■萬岱	■未定
	■————	



將受歡迎的「空想科學世界 ガリバーボーイ」製作成猜謎遊戲，並以GAME BOY型式登場。遊戲規則是4個同樣顏色的障礙（稱做「ミニプリ」）排在一起的話，就可以消除掉。此外，也準備有和許多人物作戰的故事模式等等，玩家可以盡情地享受這個遊戲中的眾多模式所帶來的樂趣。

↓遊戲模式有5種。不論那一種都十分白熱化喔！



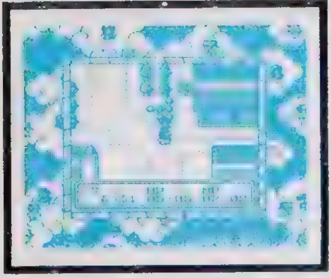


↑計示器若滿盈的話，就會被對手攻擊。

■旋轉魔法陣

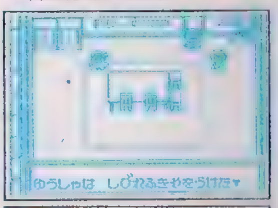
魔法陣グルグル

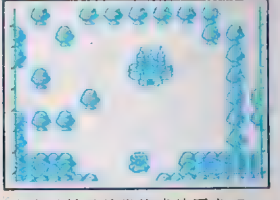
RPG	■發售中	■2人・對戰遊戲
	■塔卡拉	■2M
	■————	



在漫畫和電視卡通大受歡迎的勇者ニケ和會魔法的ククリ以RPG型式登場。遊戲中設有2種模式，其爲和敵人利用迷你遊戲對決的劇情模式，以及可以自由地選擇喜愛的遊戲來玩的迷你遊戲模式。一面收集情報後和敵人互相猜謎來對決，一面前往位在ジャムジャム大陸內的城堡和洞窟冒險，並且打倒大魔王的手下，カセキゴールド。最初要選擇ニケ或ククリ，去討伐大魔王。在冒險旅途中，可以和村人談話，或是和敵人在迷你遊戲裏對決的同時來進行話題，此時就可以用2人冒險。在和敵人對決時，千萬要小心HP值和MP值的殘存量。話說此遊戲內的迷你遊戲，不但有難易度的設定，還可以增加發錯牌的次數喔！總共有10種，不妨一一地嘗試看看吧！

↓主人翁勇者ニケ，從家裏出發，開始他的冒險旅程。



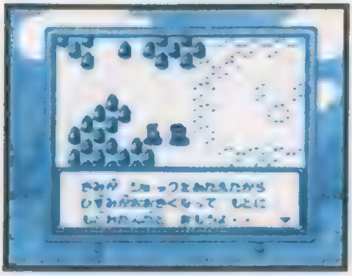


↑出了村子就變換成地圖畫面。發現詭異的城堡!!

おとぎ話大戦

RPG

- '95年8月4日發售
- 四次元
- 記憶電池
- —
- 2M



←登場人物胖老爹及金太郎等，爲大家所熟悉的卡通人物。

善惡顚倒、解救童話世界

以日本童話故事爲主題的有趣 RPG 遊戲。爲了回復被鬼怪顚倒的童話世界，使其變回原本的樣子，而展開了一連串的冒險。這是以輸入指令的戰鬥爲開始的正宗作品，記錄了目前爲止的故事概略之指令，及清楚明瞭的地圖等等，徹底帶領了初學者進入遊戲。

◆ 炸彈超人 GB 2

ボンバーマン GB 2

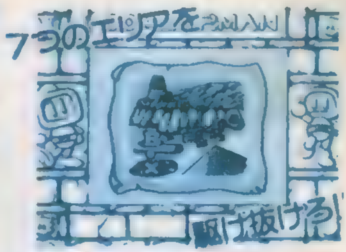
ACT

- '95年8月10日發售
- 哈德森
- 13 色對應
- —



啊！竟然具備不同的14種遊戲！

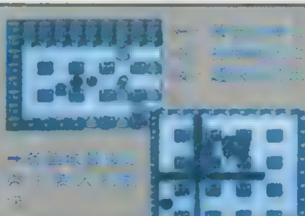
這回的戰鬥是以 2 種遊戲模式而成的 7 個區域爲舞台來展開。模式的內容形形色色。且實際上能以 14 種遊戲變化來玩喔!!



在每個區域之中，都持有 2 種模式。

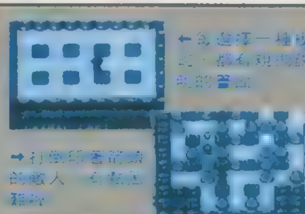
區域 1-A 試玩模式

在所限定的時間內打倒舞台上的所有敵人之後，到達出口的話即馬上過關，這是非常簡單的轟炸超人遊戲。



區域 1-B 記分模式

依照箭頭所指定的敵人順序打倒全部敵人之後即可過關。這是比原本轟炸超人的難易度稍微高些。

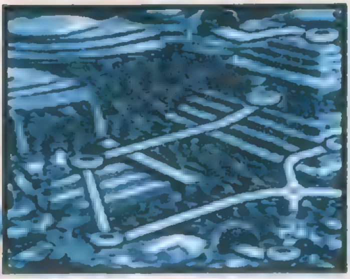


◆超級大金剛 GB

スーパードンキーコング GB

ACT

- '95 年 8 月 10 日
- 任天堂
- 13 色對應
- —
- 4M



↑這是[illegible]畫面，在這次遊戲中給予暗示的金剛[illegible]不在了。

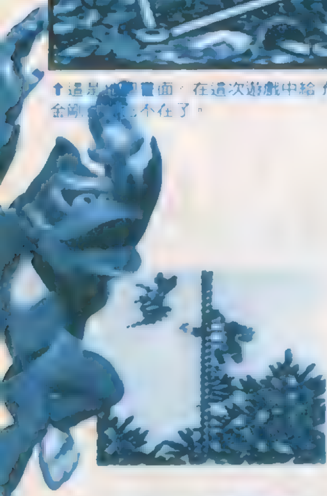
在前年年末，受世界中注目的「超級大金剛」在 GB 上再度捲土重來了。以令人料想不到的 GB 圖解方式來展開，全新的金剛及蒂蒂之冒險開始了!!倘若是 SUPER GAME BOY，其樂趣增加 13 倍喔。

玩過 SFC 版的你，再來挑戰吧!!

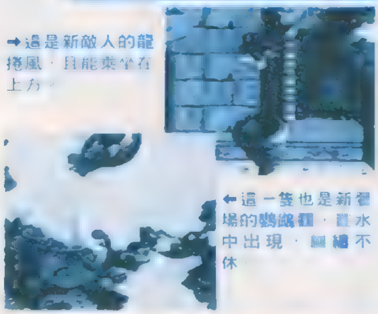
基本上倘若是玩過 SFC 版的人，應該能夠以相同的準則來玩，但是由於大力士艾卡特已不在了，而添加了大廈街道等之新舞台的變更，因此亦可認爲是一種全新的遊戲。

在 SFC 版，歷經千辛萬苦的隱藏房間於這次遊戲中也還健在，以完全過關爲目標，想玩上好幾遍的人，在此款遊戲 4 個世界 34 個舞台上，繼續進行挑戰吧。

像這樣的地方是 GB 版的獨創部分!!

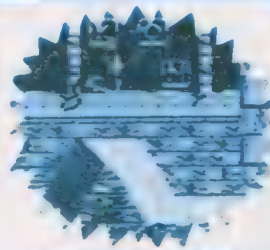


↑在 SFC 版中，金剛及蒂蒂可一起登場，但是這次僅可於畫面外待機



→這是新敵人的龍捲風，且能乘坐在上方。

←這一隻也是新登場的鸚鵡[illegible]，[illegible]水中出現，[illegible]不休



↑ KONG 金屬板是非常重要。如果不能拿到 4 個的話，就無法儲存。

偷偷地教你 金剛繁殖法

對動作遊戲而言，這個遊戲是相當辣手熱門的。剩餘的金剛越多越能讓人能享受冒險的樂趣。因此傳授金剛的繁殖法。首先進行世界 1 到等級 6 的關卡。在此之後，再回到等級 4。



GB版

↑到達了世界 1 之等級[illegible]從這個位置往左進行之後，再跳下去。如此一來便進入木桶子…

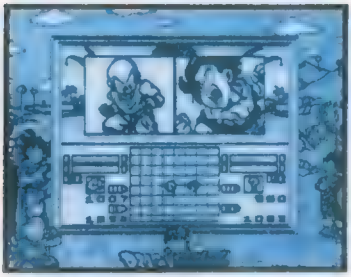
↑繼續 1UP [illegible]，[illegible]也要記得[illegible]。重複如此步驟，即前往位於等級 6 的紅利階段。

◆七龍珠 Z～悟空激鬥傳

ドラゴンボールZ～悟空激鬥傳

RPG

■ '95 年 8 月 25 日
■萬岱
■ 13 色對應
■電池記憶
■ 4M



↑在故事模式中，悟飯及克林寧，欠基塔等這些人都能夠不斷地成長下去喔。

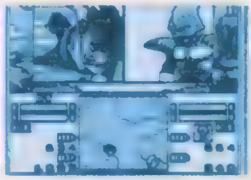
於 2P BATTLE 中的對戰

此模式是，僅限於使用超級 GAME BOY 時才能夠遊玩，是對戰遊戲專用的模式。在這裡預先琢磨戰鬥時的技巧，以後在故事模式中的戰鬥可能會比較輕鬆喔。另外，在故事模式中培育而成的人物，輸入過關密碼之後，也可能使用。

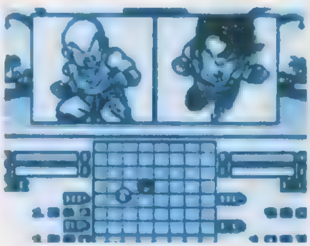
和敵人之間的遭遇



←剛剛到達那媚克星，悟飯們就馬上與敵人相遇了。



→悟飯像進入巴特爾之後，克林寧也進行闖入巴特爾。



←自己所培育而成的人物以朋友的立場來使之相鬥的方式也可行。

尋求七龍珠



←巴特爾以外的場面是，以旁邊所看的地圖畫面中來進行的。

這個「七龍珠 Z 悟空激鬥傳」是前作「悟空飛翔傳」的續篇故事再現之作品。悟空們，為了收集散落於那媚克星星之各個角落的七龍珠而展開此次的旅途。而在此旅程前方有宿敵的貝基塔及未知的敵人夫里薩之魔手正等著他們…。

◆超級黑巴斯 '95

ハイパーブラックバス '95

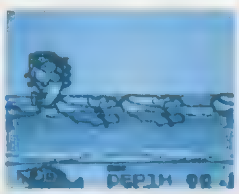
ETC

■ '95 年 10 月 20 日發售
■ 2M
■黑標籤
■記憶電池



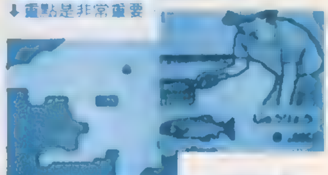
位於主要產地一美國之釣鱸魚比賽

以釣鱸魚之發源地美國之 2 個湖為舞台，以不同等級的 3 種大會依序來制定比賽的優勝為目標。從誘餌到無數個資料審核為止，可說是個正式的模擬比賽，比賽的場面是在充滿迫力的水中，以 3D 畫面來顯示。與 SFC 版相形之下，有一種與之不同的趣味喔！



←也有活潑的鱸魚從湖水中跳上來，別讓他溜掉了喔。

↓重點是非常重要



↑捕捉大魚。

◆NBA 藍球大賽

NBA ジャム トーナメントエディション

SPG

■ '95 年 10 月 27 日
■ 亞庫雷姆
■ 記憶功能
■ —
■ 4M



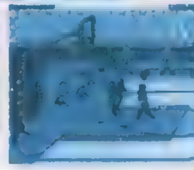
↑ NBA 全 27 隊伍＋新手隊伍皆能使用！

將球投入敵人的藍筐！

將 SFC 中受人歡迎的藍球遊戲移植到 GB！並且加入新的選手及特殊機能，即使是已經玩過 SFC 版的人也會滿意。而當然畫面也更加華麗了。



←一按下滑輪按鈕，即能夠進行衝刺。



→冒出火花的衝刺，酷。

◆超時空戰警

ジャッジ・ドレッド

ACT

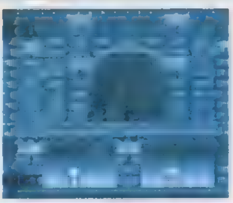
■ '95 年 10 月 27 日
■ 亞庫雷姆
■ 記憶功能
■ —
■ 2M



←敵人高舉兩手時便能夠進行逮捕，並且會有額外的分數得加喔。

將眞正的正義回歸於世界！

西曆 2205 年，在貝加城市灣中，一位獨裁的法官用錯誤的法令來支配市民，逐漸地人民連生存的希望也不敢奢求，過著淡泊的生活。玩家便成爲列德（判官）刑警，和可惡的壞人做正義的判決。快快打倒敵人，將中途拾得的道具來達成任務吧。

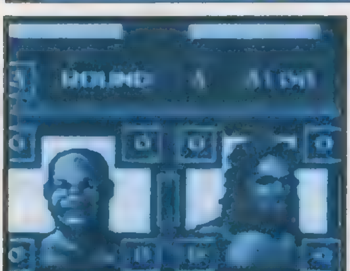


→道具有回復生命力及手榴彈、飛彈等各式各樣的東西喔。

フォアマンフォーリアル

PEG

■ '95 年 10 月 27 日
■ 亞庫雷姆
■ 記憶功能
■ —



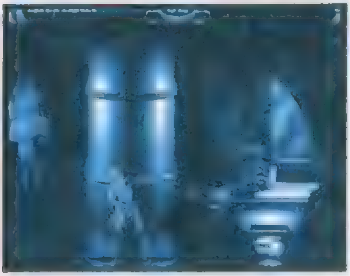
這是款使玩家能夠享受重量級冠軍賽，以各個拳擊手名人身份出場比賽的遊戲，來爭奪世界冠軍頭銜樂趣的拳擊競賽。

◆蝙蝠俠Ⅲ

バットマン・フォーエヴァー

ACT

■'95年10月27日發售 ■一
■亞庫雷姆 ■一
■記憶功能



蝙蝠俠來到 GB 了！

以電影實景製成的蝙蝠俠將在 GB 中伸張正義

以蝙蝠俠的故事爲題材的格鬥遊戲，將在 GB 中登場，此遊戲的特徵是採用了實景描繪的蝙蝠俠以及生動靈活的動作畫面。在舞台表現方面，也大量的運用黑色，使整個氣氛充滿了恐怖、緊張。在遊戲中，蝙蝠俠的得力助手〝羅賓〞也依然存在。羅賓使用的攻擊技和武器與蝙蝠俠完全不同，但操作上卻類似，除了可以獨自享受外，還可找好朋友來對戰哦！

亦可兩個人協力來玩

在這款遊戲中，蝙蝠俠的得力助手〝羅賓〞也再度登場了。在兩人遊玩時，另一個玩家即能操縱羅賓。羅賓所使用的攻擊技或武器完全與蝙蝠俠不同，但在操作方法上則與操縱蝙蝠俠大同小異。因此在遊玩時應該不會造成太大困擾才是！別忘了要找你的好朋友一起來一起進行遊戲哦！



◆魔法騎士 2

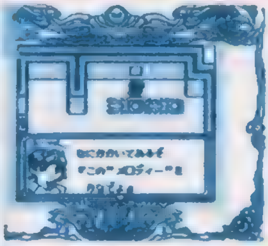
魔法騎士レイアース 2nd ～The Missing Colors～

RPG

■'95年10月發售 ■一
■多米 ■2M
■13色對應



↑在戰鬥畫面中，與調製音量搭配後，更加有臨場感。



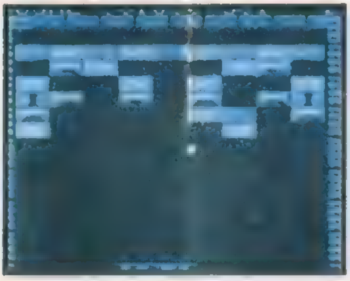
↑在柱子旁邊設定的珠台也必須去解開。

PZG 與 RPG 的綜合版

GB 版的「魔法騎士」之續篇也即將登場了。爲了提高此故事水準，因此必須解開多種多樣的謎題喔。在前作中頗獲好評的調製音效 GB 版也加強能力，甚至對話也更加地精采了。故事也是原版重現的。

◆打擊方塊 GB
ブロックくずし GB

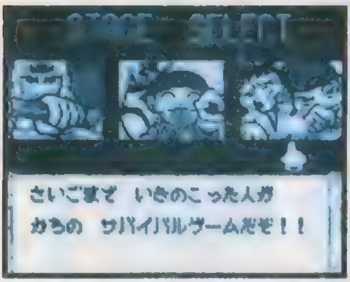
ETC
- '95 年 11 月 17 日發售
- POW
- —
- —
- —



此遊戲是以射擊和益智的型態登場。
這款遊戲是最早的電視遊樂器遊戲，是名作中的名作，屬於元老級的遊戲，曾經轟動大小街頭，這次融合了射擊和益智的型態，重新在 GB 上登場，真令人懷念。

◆忍空 2
NINKU －忍空－ ～忍空戰爭篇～

ACT
- '95 年 11 日 22 日發售
- 多米
- 13 色對應
- —
- —



13色對應

↑隊伍模式的選擇畫面。游標所指的是「激鬥!!第 3 次忍空戰爭」，非贏不可。

骰子和動作的合體！？

『忍空』GB 版的最新作品是以丟骰子的桌面棋盤式遊戲 Board Game 登場。以特定人員進行的戰鬥因採用了動作模式，所以出現了『忍空』中才有的『忍空技』。遊戲模式有 3 種，首先故事模式是玩家扮演風助，為了打倒「忍空狼」要過關 3 個地圖（含 4 個舞台）。在途中，藍朓等人會成為好伙伴。接下來是在隊伍模式中以最多 4 個人玩的方式來分勝負，可以選擇勝利條件不同的 3 種地圖來玩。從風助、藍朓、橙次、黃純、里穗子、廣紀、波奇之中選喜歡的角色來玩。在選擇上也可以以骰子出現的點數總合多寡來玩。

也有 4 人對打的形式



←[illegible]



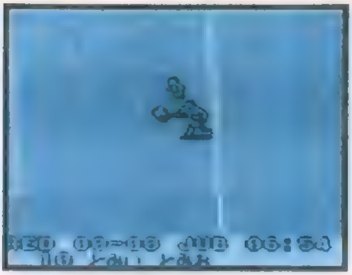
←地圖畫面，其中準備了各式各樣的事件

◆J聯盟勝利足球

J リーグ・ビッグウェイブサッカー

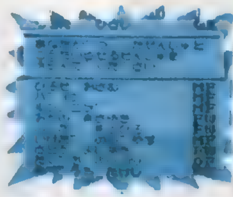
SPG

■'95年12月24日發售　■—
■多米　■—
■記憶電池



以真名登場的J聯盟足球遊戲。其中有選擇喜歡的球隊使其進行聯盟的J聯盟方式，也有從14個球隊中選擇喜歡的球員跟所有明星球隊對戰的方式。更可以自己創造選手，讓他加入球隊並加以訓練。

聯盟足球



←球隊和球員的名字全部都是真名。這是浦和隊。

◆遊歷東京迪士尼

東京ディズニーランドミッキーのシンデレラ城ミステリーツアー

ACT

■'95年12月22日發售　■—
■多米　■4M
■記憶電池



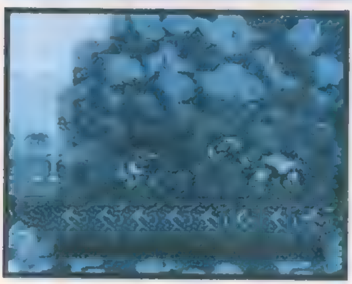
在東京迪士尼樂園中頗受歡迎的辛蒂拉城神祕之旅中，所體驗的緊張刺激臨場感原封不動的設計成動作遊戲了。在神祕之旅擔任導遊角色的是米奇。突然，布魯多被住在辛蒂拉城的壞人綁走了。帶著米妮給的氣球和炸彈前往辛蒂拉城拯救布魯多吧。這個氣球拋出去可以嚴懲壞人，還可以在被捉時登上高的地方，是個很棒的武器。在舞台的各個地方有幾間是壞人頭目等待的房間。到底，布魯多的命運會如何呢？

◆P原人GB

P—マン GB

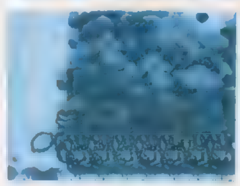
ACT

■'95年12月22日發售　■—
■KEMUKO　■2M
■記憶電池



在超級任天堂中發售的動作性遊戲『P—マン』經過改編之後在GB中登場了。遊戲的目的是填飽原始人沙姆的肚子。好好地操作拿著棍子的沙姆，去打敗恐龍和怪獸以取得更多食物吧！

出發去尋找食物



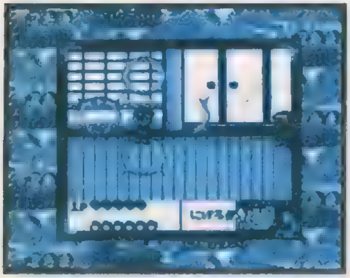
←好好利用隱藏在舞台上的道具和武器吧！

◆忍者亂太郎 GB

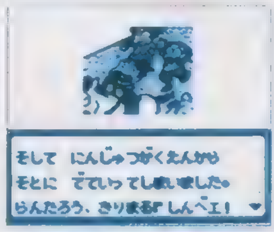
忍たま亂太郎 GB

RPG

- 95 年 12 月 27 日發售
- 文明腦
- 記憶電池
- —
- 2M



大家耳熟能詳的卡通人物亂太郎和切丸所活躍的動作 RPG 在 GB 中登場了，遊戲的目的是把「七彩」的捲軸全部收集起來。刺探鎮上的各種情報，在競技地圖中和迷宮把敵方忍者打倒吧！只要打倒敵方的首領就可以得到一份捲軸。你能夠收集所有的捲軸，成為出色的忍者嗎？



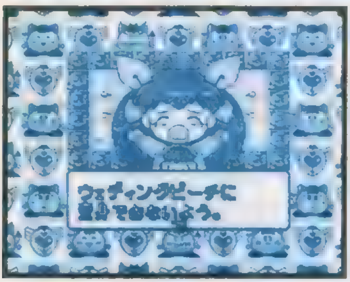
↑開始畫面，新兵衛被綁架了…

◆愛天使方塊

ウェディングピーチ～じゃ魔ピーパニック～

PZG

- 發售中
- KSS
- 記憶電池
- —
- 2M



在電視卡通中受歡迎的「婚禮桃子」在 GB 的益智遊戲中登場了。操作邪魔比吧。拉長尾端的部份使其包圍起來就可以撕掉護牆板。在規定時間內全部撕掉的話就可以過關。而且要繼續回合並無限制。為了變身成愛天使的 3 種磁卡被偷了，是與愛天使對立的惡魔族的布流衣做的。若不能變身就無法和惡魔族戰鬥。為了困擾不已的愛天使們，機靈的邪魔比下定決心。他為了取回磁卡而向惡魔界出發了。

我們去奪回





延命菊的
セントバンデュール



桃子的
セントミロワール



百合的
セントリブライナー

◆怪獸向前走

ポケットモンスター

RPG

- 96 年 2 月 27 日發售
- 任天堂
- 記憶功能
- 一
- 一





世界上有 150 種的怪獸。而遊戲的目的就是他們收集起來，作成怪獸圖鑑。在軟體中有「綠色」和「紅色」兩種。內容有點不一樣。

主角只能從歐奇都博士那裡得到一隻怪獸。從研究室裡有的仁影、節奇種、錢龜中選出一隻。擁有各自不同的 3 隻怪獸，選擇不同，遊戲的難易度也跟著不同。而主角的對手則是歐奇都博士的孫子。

所謂的怪獸在世界上有 150 種，主角從研究第 1 人的歐奇多博士那裡得到怪獸之後，就出發了。

主角就以收集全部的怪獸，並作成圖鑑爲目標。怪獸會增加，所以若不能變強，則無法成功。

◆熊寶寶樂園

クマのプー太郎・寶さがしだ　大入ゲームバトル

ETC

- '96 年 3 月 22 日發售
- 達卡拉
- 記憶功能
- 一
- 一



『ビッグコミックスピリッツ」和電視卡通中耳熟能詳的人物「普太郎」在 GB 中大出風頭。是充滿笑料的多樣化遊戲。

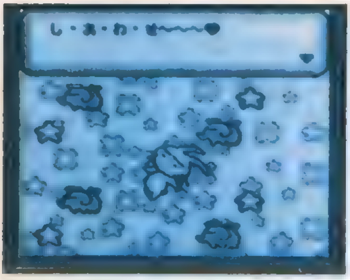
此作中的遊戲有射擊成份與動作成份，按照故事情節的提示，去尋找寶藏旅途中相遇的動物同伴，都是幫普太郎完成使命的好伙伴，這個以“普太郎”爲主角的遊戲，內容有 8 種迷你遊戲，例如：賽車、與咪咪的荒野大決鬥，與猴仔的丟汽球比賽，乘坐飛彈在空中搶娃娃比賽，和麥克壞利刑警的排球大對決等等，太多的 GAME ，讓你歡笑一籮筐。

◆熊寶寶樂園

クマのプー太郎 宝さがしだ大人ゲームバトル

ETC

■'96 年 3 月 22 日發售 ■—
■達卡拉 ■—
■記憶功能



與浦太郎展開尋寶之旅吧！

車掌先生與馬克瓦利刑警正在有暖爐而倍感溫暖幸福的浦太郎房間裡找尋著藏寶圖上的寶物。而得知這一消息的浦太郎，也忍不住的興奮地展開了尋寶之旅。
到浦太郎的目的地爲止，共有 8 種不同的迷你遊戲等著您來玩。

最後，寶箱裡究竟藏了些什麼呢？

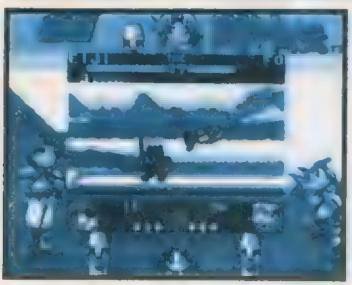
在故事模式中不會有"結束遊戲"出現。根據迷你遊戲的結果，所出來的展示畫面也有所不同。各迷你遊戲的勝敗都關係到得手的寶物，這就是趣味爆笑系統的特色。

◆熱鬥　鬥神傳

熱鬥　鬥神傳

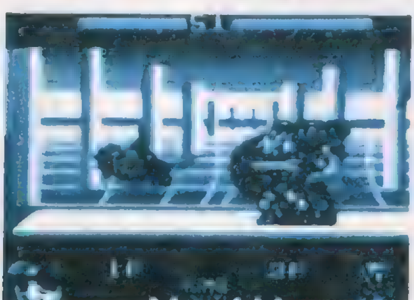
ACT

■'95 年 3 月 29 日發售 ■—
■達卡拉 ■—
■記憶功能



選出最強格鬥家的武鬥大會「鬥神大武會」開辦了！所有的強者都集合了起來開始戰鬥！PS 版的格鬥遊戲以特殊系統，移植在載滿新功能的 GB 中登場。

PS 的超打擊格鬥遊戲在 GB 登場了。對於在原始的新必殺技，新奧義，也會有熟悉的挑撥性姿勢。
說到「鬥神傳」、驚險滿分就是"摔跤系統"。
在圈圈裡有看不到的保護網，雖擴張著、但碰 3 次以上，或遭受到損害時，保護網中就會消失。

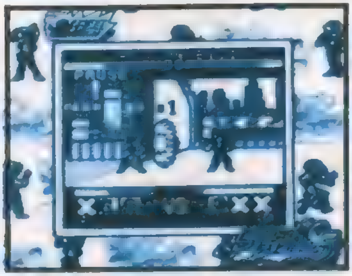


◆熱鬥格鬥天王

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

ACT

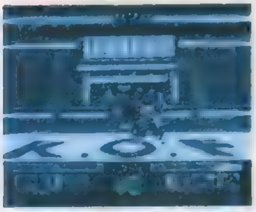
■ '96 年 4 月 26 日發售　■ 一
■ 達卡拉　■ 4M
■ 記憶電池



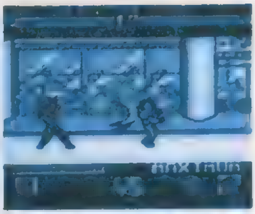
←真可惜，一般很傳說的女帝斯[illegible]

在 GAME BOY 中受歡迎的熱鬥系列，新面孔的伙伴登場了。
這個「熱鬥格鬥天王」是從原作的 NEOGEO 版系統移植再現。
登場人物雖從 24 人減少到 15 人，但有獨特的隊伍戰鬥與單獨戰鬥，就能玩了。也可以享受有趣的熱戰喔！

可從兩種戰鬥模式來選擇



↑各隊伍以 3 人一組來決勝負的挑戰賽



↑就和一般的格鬥遊戲一樣，若先取下 2 局就能得勝

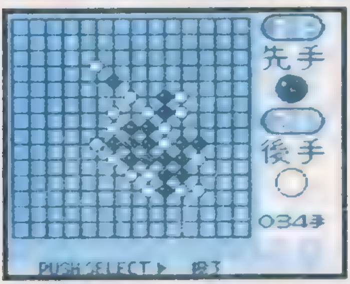
全爲 2 等身比例的人物，是具特色的遊戲系統。使攻擊力提高的〝挑撥〞是利用所有的打擊技來〝閃躲〞一旦擊中，對手就會使出翻滾的〝擊飛攻擊〞和威力破綻很大的〝超必殺技〞等，各式各樣的系統都聚集在此。

◆五子棋俱樂部

連珠俱樂部（五目ならべ）

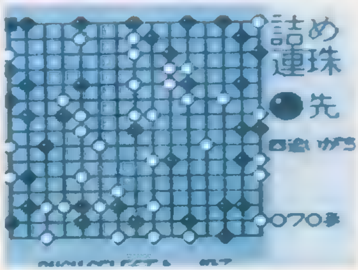
TAB

■ '96 年 5 月 17 日發售　■ 256 キロ
■ 黑庫特
■ 記憶電池／13 色對應



↑[illegible]

聽到連珠，就算不知道是指什麼，也沒有關係，只要 5 個並排，大部份的人就會知道是什麼了。對的！就是白棋子與黑棋子互相的對打，先排成 5 個並排的一方就得勝。玩法簡單，玩家也漸漸的可以輕鬆的登場，且價格也超便宜的喔。除了與電腦或人的對戰之外，一個人也能夠慢慢地培養實力，是可以享受的五子棋遊戲。一個人也好與朋友一起玩也好，都能隨時隨地享受其樂趣喔。



◆炸彈超人大集合

ボンバーマンコレクション

ACT

- '96 年 7 月 21 日發售
- 哈德森
- 13 色對應
- 一
- 8M



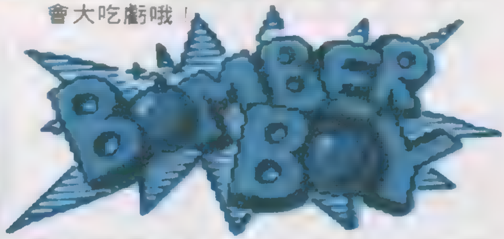


↑放在不銹鋼糖果盒裡，[illegible]

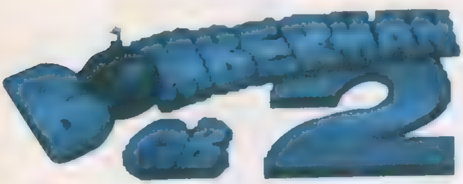
哈德森受歡迎的動作遊戲「炸彈超人」系列中的新伙伴「炸彈超人大集合」以 GB 來登場了。是一部同時收集了目前市場販賣中的 GB 版的「炸彈男孩」、「炸彈超人 GB」、「炸彈超人 GB2」三種的超豪華版軟體。最多一次可以 4 人同時進行的喔。此外也重視包裝，是放在可愛不銹鋼型的包裝盒裡，不買則會大吃虧哦！



「炸彈超人 GB」的內容，與傳統的規則不同，是一種與黑炸彈超人的對戰形式。3 次中若 2 次獲勝的話就可以進入另一個舞台。



屬於 GB 來銷售的系列作品之一。以主客關係制度來，可以一邊買道具，一邊選擇舞台。又附贈了電玩版的「炸彈超人」原版移植帶哦！



最近新發售「炸彈超人」造型的就屬這一作品了。例如可以遠離飛彈等的動畫動作，使整個戰鬥力更加增加了。也可以自行選擇各過關條件。



同時備有 3 種遊戲，

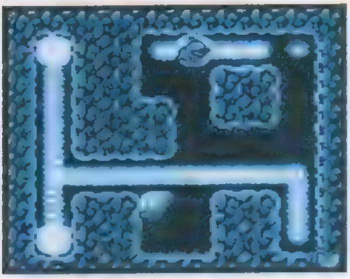
很划算哦！

◆瘋狂野熊

モグラ～ニャ

PZG

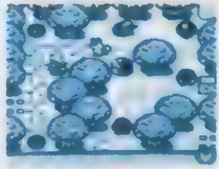
- '96 年 7 月 21 日發售
- 任天堂
- 13 色對應
- 記憶電池
- 4M



↑100 種以上的舞台也能玩，真夠大容量哦

充滿溫馨氣氛的動感戰鬥

蒙克拉的瘋狂野熊是一個為了解救被壞蛋抓走的家族的動畫戰鬥遊戲。分成地上、地下一來一往的舞台。一邊以道具來破壞牆壁一邊來造路，而以出口為最後的目標。若使用通信連線，也能對戰哦！



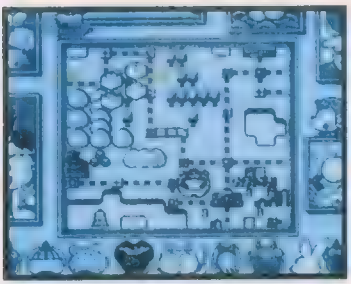
↑每隔一個等級，就有個可怕的魔王等著您

◆桃太郎總集篇 1

桃太郎コレクション

ETC

- '96 年 8 月 9 日發售
- 哈德森
- 記憶電池
- —
- 8M



投挑子來攻擊



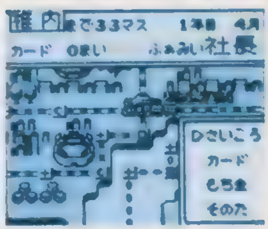
←一邊醉薰薰的，一邊牙齒飛來飛去，鬼魔也真有個性呀！

可以玩兩種類遊戲，真划算呀！

集合了既愉快又痛快的動作遊戲「桃太郎電劇」與以日本全國為舞台的鐵道建築物遊戲「超級桃太郎電鐵II」等兩支遊戲在 GB 版中復活了!!

在「桃太郎電劇」中，桃太郎是為了打退魔鬼而出發的。以道具一邊進行滑溜溜的冰之舞台一邊來攻略 5 關，另外，在「超級桃太郎電鐵II」，變成鐵道公司的總經理，以第一個到達目的地為目標。最後，資產越多者則獲勝。可以 4 人一起玩哦。

以目的地為目標



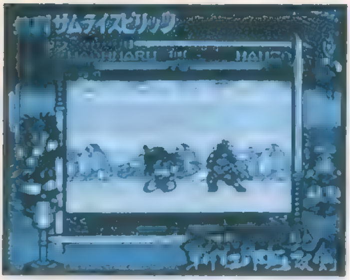
←令人高興的是，可以同時 4 人遊玩

◆熱鬥武士魂

熱鬥サムライスピリッツ斬紅郎無雙劍

ACT

- '96 年 8 月 23 日發售
- 達卡拉
- 記憶電池
- —
- 8M



熱鬥武士魂

「サムライスピリッツ（侍魂）」系列的最新作品移植到 GAME BOY 了喲!!雖然畫面變小，但是魅力依舊，必殺技也再度毫無保留地呈現出來，是部非常完美的作品。這一次，根據所選擇的修羅或羅刹的屬性不同，人物可以使用的技巧也有差異。由於圖像多多少少有些改變，因此利用各種人物來變化屬性玩看看吧。讓您領悟自己的氣魄。



所向無敵的十劍士

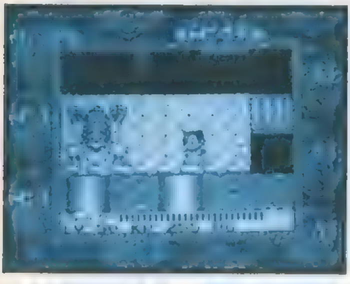
新作中，另外再加入作品系列裡的熟面孔里姆露、緋雨閑丸，斬首破沙羅等 3 位人物。總共有 10 位劍士登場。每個人物都有自己的故事情節，但是共同的目的皆為在最後打倒稱為魔鬼的生無月斬紅郎。每一段故事的開頭及結尾都備有視覺畫面，使得整個氣氛更加濃厚。另外，由於使用大容量 8M，因此也能夠出聲，在勝利時刻甚至能夠現出對白。可增加勝利時的喜悅。

◆超級中國人總集篇

スーパーチャイニーズランド 1.2.3

ETC

- '96 年 9 月 13 日
- 文明腦
- 記憶電池
- —
- —



↑ [illegible]

3 套「超級中國人」全部收錄在這個遊戲中！

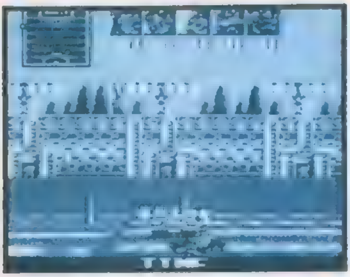
「超級中國人總集篇」系列裡全是充滿朝氣的可愛人物。現在將 3 套 GB 版集結成一套軟體。功夫動作相當有趣的「1」，變成滿載爆笑 A · RPG 的「2」，都因為完全移植而重新出現了喲。而且，A · RPG 第 2 彈的「3」為這一次重新創造的創新版。內容光靠大集合是說不完的。

◆街頭格鬥賽車

ストリートレーサー

RAC

■'96年9月發售 ■一
■UBI軟體 ■IM
■記憶電池





含有特殊意義的最強賽車遊戲在此登場！

滑稽的人物們分別坐進8種賽車中，再加上世界各地的貨櫃車阻礙，所形成的賽車遊戲「街頭格鬥賽車」。這個遊戲除了在限制的圈數內互較速度以外，還可以在平常程式中進行。利用各輛賽車所裝備的武器和跑道上掉落的道具，來爭取最後的勝利。

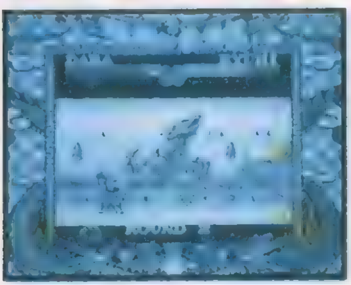
使用通信連接，也能夠和朋友相互對戰喲。

◆SD飛龍之拳II

SD飛龍的拳外傳

ACT

■'96年9月27日 ■一
■文明腦 ■一
■一



身體雖小招式快狠準！

在SFC中引起話題的對戰格鬥遊戲，終於在GB中登場了。集合4位新成員的19名SD戰士，展開狂熱的格鬥。當然「飛龍拳」獨特的格鬥系統仍然存在。好好地活用反擊技的「超級防禦技」以及「超級技巧」的話，就可以一發逆轉。躲過敵人的攻擊，再以必殺技或者秘奧義來反擊吧。

◆運動大集合
スポーツコレクション

SPG

■ '96 年 10 月 10 日發售 ■ —
■ 東京書籍 ■ 8M
■ —



⬆這款遊戲中有 5 個自由選擇的項目哦！

一款軟體中包含了五種精彩的遊戲！

以前在 GB 上曾大受歡迎的五種遊戲，現在合而為一重新登場了！此「運動大集合中」包括了「沙灘遊戲」、「拳擊」、「賽車」、「足球」和「躲避球」等五種運動。此五種遊戲都附了能對應連接線的功能，所以玩家除了能獨享自己的挑戰外，也能盡情享受和朋友對戰的樂趣。是一款豐富有趣，不可多得的遊戲。

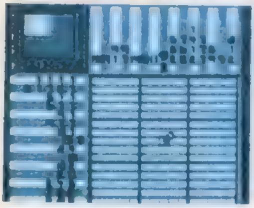
◆瑪俐歐拼圖世界 2
マリオのピクロス2

PZG

■ '96 年 10 月 19 日發售 ■ —
■ 任天堂 ■ 4M
■ —



⬆首先在開始時，移動瑪俐歐來選擇解答的問題



⬅由於必須完成分為 4 等分的一張圖，所以畫面是前作的 4 倍!!

欲罷不能，無法停息!!

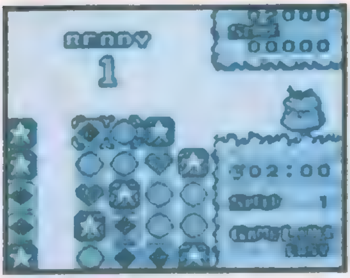
熟悉的益智遊戲「瑪利歐拼圖世界 2 」的續篇登場了!!以畫面上方和左方的數字為線索，來敲掉畫面上的空格就能完成整幅畫，這點和前作相同。但是，由於這次 1 個圖分成 4 等分，因此必須解答 4 面小圖問題後才能完成一整幅畫。

此作中別為 12 關卡，12 種不同主題背景，每關有 8 個大圖畫，完成後才可到下一關進行而每 3 關通過後必須面臨「日本成語猜謎」不懂日文的人可要動作快一點，一一將字母打出才可拼出整句日文成語。此外，也有壞琍歐模式，此模式的確壞到極點；也就是說即使你敲錯了也沒有提示，讓你敲到正確為止。

◆耀西的方塊
ヨッシーのパネポン

PZG

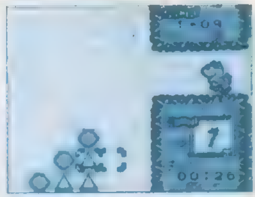
■'96年10月26日發售 ■4M
■任天堂
■—



↑這是在2[illegible]限時內，能得到多少分的競賽模式[illegible]在於不停地重疊大[illegible]

大受歡迎的PZG「方塊碰！」在GB中重新登場

這一次耀西成爲主角，故事性也更加濃厚。程式共有「得分模式」「益智猜謎」「舞台過關」「對戰模式」等5種。當然，也可以利用通信連線和朋友相互對戰。

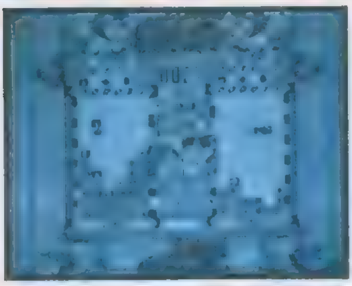


↑[illegible]

◆忍者亂太郎方塊
パズル忍たま亂太郎

PZG

■'96年11月1日 ■—
■文明腦
■—



↑對戰中呈現的人物表情變化，相當具有魅力。

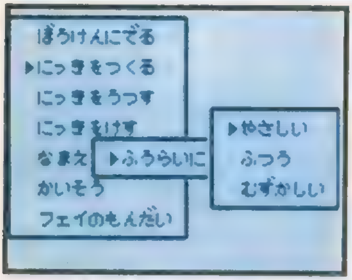
PZG忍術大會!!這一次在GB中引爆

在SFC中獲好評的「忍者亂太郎方塊」成爲GB版，加入在前作中未登場的新面孔，使得「亂太郎」的魅力更加提高。由於是PZG完成度高的遊戲，因此不知道原作的人也可以很盡興地玩。內容包括了「猜謎大會」、「兩人對戰」、「一人猜謎」等3種程式。

◆風塵英雄 GB 版
風來のシレン GB ～月影村の怪物

RPG

- '96 年 11 月 22 日
- 璦安軟體
- 記憶電池
- —
- 4M

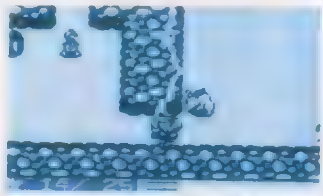


↑如何活用道具爲破關的要點 相當重要

冒險的旅人歷盡各關卡，翻山越嶺來到魔王洞窟解救少女！正義的風塵英雄在 GB 版中報到！

全國的「風塵英雄」迷，讓您們久等了。現在即將爲您介紹最受矚目的 RPG 遊戲、 GAME BOY 版的「風塵英雄」新系統喲。

什麼！竟然是!!這個 GAME BOY 版備有 3 階段的難易度！剛開始玩的人也許會對登登「風塵英雄」名人榜產生興趣。而且，依難易度的不同，劇情和結局都會有所改變喲。

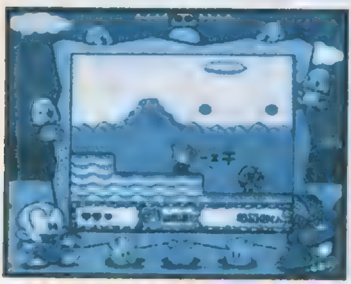


在 3 階段全部過關後，以熟練眞正的「風塵英雄」爲目標！

◆原人大集合
原人コレクション

ACT

- '96 年 11 月 22 日發售
- 哈德森
- —
- —
- 8M



↑變身飲料相當有趣的「原人」[illegible]系列[illegible]是一[illegible]遊戲[illegible]是個[illegible]

「原人」在 GB 中初次登場的「GB 原人」歷代 GB 原人大集合

哈德森名著動作遊戲之一的「原人」系列。這個系列的 GB 版 3 個作品全部收錄在 1 套軟體中!!其標題爲「GB 原人」「GB 原人 2 」「GB 原人樂園」。「GB 原人樂園」裡，另外追加了「秘密的迷你遊戲」使得這個軟體更加的有趣。

此外此作也可對應 SUPER GAME BOY ，可愛的產品包裝使得此作的歡迎度增色不少。

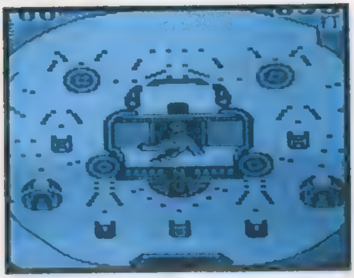


↑「[illegible]原人」[illegible]畫面[illegible]

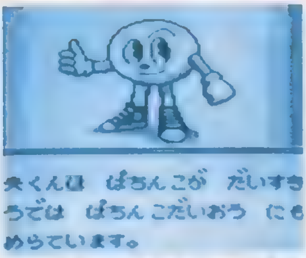
◆柏青哥大集合
パチ夫くんゲームギャラリー

ETC

■'96年11月22日發售　■一
■日本椰子　■1M
■一



↑「柏青哥君」登場的台子「大鱷魚」令人懷念的彈跳台。



↑柏青哥星的柏青哥名人、柏青哥君。爲此系列的主角。

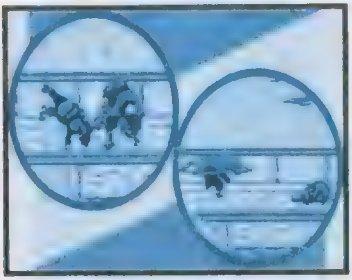
柏青哥君系列大集合

擁有可愛人物的超人氣柏青哥遊戲「パチ夫くん」（柏青哥君）系列全部收錄在這套軟體中！因此可以玩爲了拯救女英雄銀子姬，而和巴貝魯3世對戰的第1代「柏青哥君」，和目前所發售過的全部「柏青哥君」當然，非柏青哥遊戲的PZG「柏青哥方塊」也收錄其中。如果使用連線的話（只限於這個遊戲），也能夠進行對戰遊戲。順便一提的是此系列中登場的「ハネモノ」（彈跳台）或者「セブン台」（777台）等等柏青哥台子，全是柏青哥君的原物。不妨挑戰看看在實際上的柏青哥店內無法看見的台子。

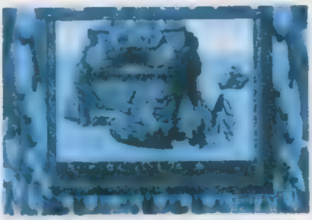
◆超級大金剛2
ドンキーコングランド

ACT

■'96年12月23日發售　■一
■任天堂　■4M
■記憶電池



↑雖然無法進行雙人配組的動作，但是獨自的動作仍然存在喲。利用選擇鍵來交代人物吧。



↑庫魯魯隊長和克雷姆林也再次現身喲。

再度登場的「大金剛」！

「大金剛」系列，GAME BOY第2彈登場。這個遊戲承襲超級任天堂版「2」的標題喲。操作的人物也是迪弟和迪克西。那麼，就利用這2位人物，開始搜尋被誘拐金剛吧。

◆拿姆科名作劇場1

ナムコギャラリー Vol.1

ETC

- '96 年 11 月 29 日發售
- 拿姆科
- —
- —
- 4M



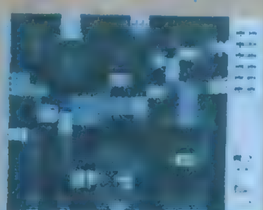


拿姆科的名作 4 款遊戲在此套軟體中大集合！

這套軟體中有「坦克大戰」、「小蜜蜂」、「小老鼠」、「拿姆科高爾夫」體裁相異的遊戲大集合。只要 1 套軟體就可以享受 4 種遊戲的樂趣喲！

GAME 1 バトルシティー

80 年登場之大型版名作移植到 GB



↑畫面分成全體表示和顯示坦克[illegible]一部份這 2 種型式

GAME 2 ギャラガ

81 年登場之大型版 SFC 名作移植到 GB



↑利用光束左右移動來進行攻擊！

GAME 3 マッピー

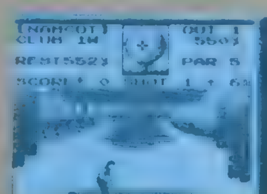
GB 移植名作



↑[illegible]

GAME 4 ナムコクラシック

91 年登場之 SFC 名作移植到 GB

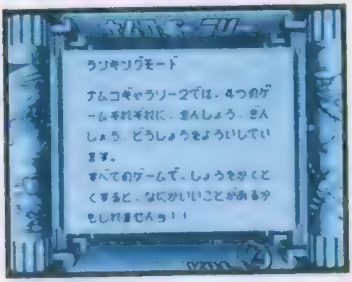


↑模式有「揮桿賽」和爭[illegible]的「錦標賽」

◆拿姆科名作劇場 2
ナムコギャラリー VOL2

ETC

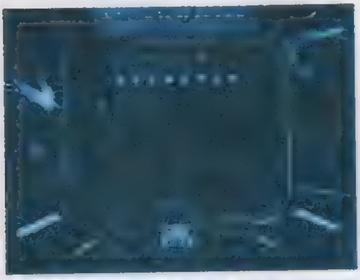
- '96 年 11 月 29 日發售
- 拿姆科
- —
- —
- 4M



歡迎來到名作遊戲畫廊第 2 館

不論體裁為何，只要是拿姆科的名作，都有收錄的「拿姆科名作劇場」的第 2 代登場！共計有「小蜜蜂」、「迪克鴨」、「多魯阿卡塔」、「職業棒球 4 」這 4 種遊戲。

GAME 1 ギャラクシアン



↑利用卜鍵，來左右移動〝自機〞，同時迎擊外太空軍團

操作自機的小蜜蜂，並且躲過外太空軍團的撞擊和攻擊，然後利用光束砲反擊。如果將敵軍全滅，就能過關，同時進入下一個舞台。以短時間內打倒敵人來獲取高分為目標。到達 5000 點的話，〝自機〞就會增加 1 架喲。

GAME 2 ディグタグ



↑〝普卡〞和〝法卡〞這 2 位人物是拿姆科遊戲的老面孔

操作〝迪克鴨〞朝上下左右 4 個方向往地面下挖掘，鏟除岩石和森林，並且利用幫浦來打倒全部的敵方人物的話，就算過關。也有收錄具有猜謎要素的「新・迪克鴨」。是個收集好了把鑰匙，以出口為目的地的遊戲。難度更加提高喲。

GAME 3 ドルアーガの塔

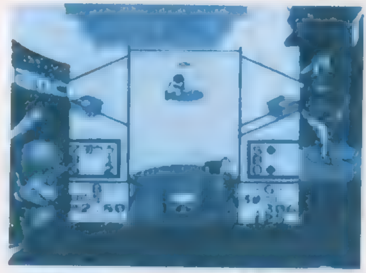
主角爲黃金騎士〝吉爾〞。爲了拯救被囚禁的愛人〝凱兒〞，不惜登上 60 層樓高的〝多魯阿卡塔〞。同時爲了抵達最高層，必須解開隱藏的謎題以及得到各層樓的寶箱。體力爲 HP 制。在主角前方，也會有 GB 版中原始的強敵登場喲。



↑[illegible]

GAME 4 ファミスタ 4

採用 '96 年 7 月全部明星球員的資料。不但可以進行通信連線的 2P 對戰，也能夠享受在 SGB 中對戰遊戲的樂趣。只有 1P 的情況下，還有「公式戰」「全部明星球員」「對戰」等 3 種模式。比賽終了後的「拿姆科球場運動會」也依然存在。

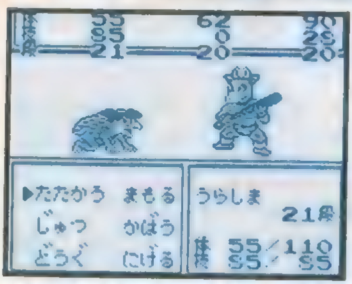


↑投手和打擊者以〝[illegible]模式〞來分勝負[illegible]

◆桃太郎總集篇 2
桃太郎コレクション 2

ETC

■ '96 年 12 月 6 日發售
■ —
■ 哈德森
■ 8M
■ —

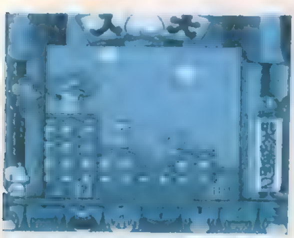


↑[illegible]

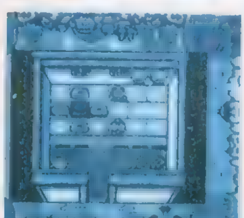


↑[illegible]

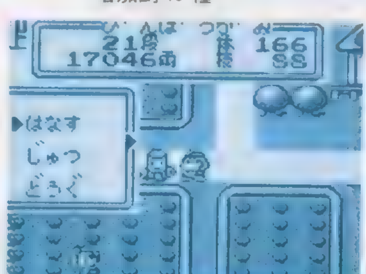
把過去 GB 中所發售的軟體集合起來，收錄有「桃太郎傳說外傳」和「桃太郎電影 2 」等的內容。在「桃太郎傳說」的配角中有「夜叉姬」「浦島」「貧乏神」等 3 人，這回以主角的身份登場。在劇情上有 3 種種類可供選擇。玩家在此遊戲中扮演桃太郎，向 8 個舞台進行挑戰。在前作中，能變身成〝犬〞〝雞〞〝猿〞三種，在本作中則增加到 10 種。



↑[illegible]



↑[illegible]

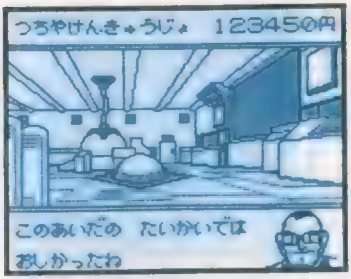


↑[illegible]

◆爆走兄弟 GB 版
ミニ四驅 GB レッツ & ゴー!!

S·RPG

- '96 年 12 月 20 日發售
- 亞斯基
- 13 色對應
- —
- —

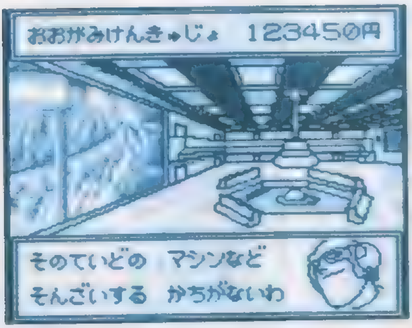


↑[illegible]提供

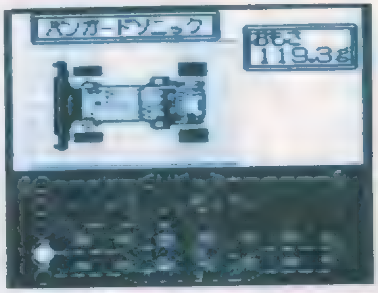
製作公司是有名亞斯基

日本著名漫畫「爆走兄弟裂&豪!!」即將在 GB 上登場了！製作這個遊戲的也是著名的軟體公司—亞斯基。聽到這消息，眞是教人不興奮也難。

遊戲的舞台當然也是漫畫中的世界。登場人物除了主角烈和豪之外，眾所熟悉的土屋博士和大神博士，以及其他角色也會登場！玩家只要想到今後可以用自己組合及調整而成的車子來和敵人或是對手來一決勝負，想必一定會令你興奮不已吧！不要猶疑 ！趕快來組一台天上天下唯我獨尊的超級無敵大賽車吧！



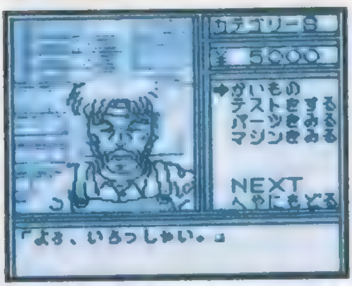
與對手決勝負



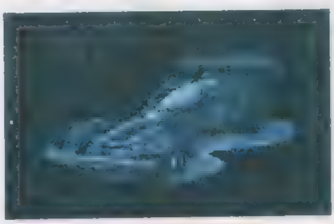
◆軌道車
ミニ 4 ボーイ

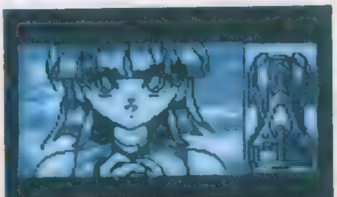
RAC

- '96 年 12 月 20 日發售
- J · WING
- —
- —
- 4M



↑[illegible]





→使用[illegible]

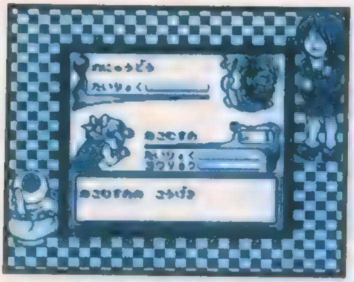
在全國擁有許多愛好者的迷你 4 驅，以 GB 來進行模擬。使用事先預備好 200 種以上的零件，就可以自己製造原始機型喲。跑道設有 8 種，每個跑路都有實力堅強的對手來共同競賽。由於一定要打敗對手才能夠晉級下一個跑道，因此必須製造強力機型來贏得勝利。如果用通信對戰系統的話，也可以和進行朋友一起來戰鬥。

◆鬼太郎

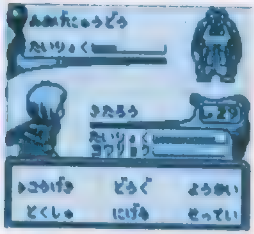
ゲゲゲの鬼太郎

RPG

■ '96 年 12 月發售
■ 萬代
■ —
■ —
■ 2M



↑可以從街道上的人們身上獲取妖怪的情報喲，趕快到建築工地去吧



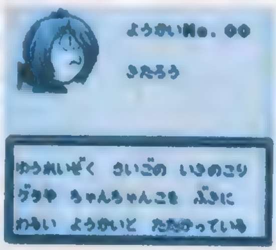
↑戰鬥編，對手…緊急時刻就和同伴交換吧

聽到木屐聲，鬼太郎來了!!

在 SFC 中曾是 ACT 的「鬼太郎」在 GB 中變身為 RPG 了。從人類或妖怪身上收集情報，來教訓躲在陰暗處的可惡妖怪。被懲戒的妖怪，可以說服它們棄惡向善，然後就能夠借助它們的力量。此外，改過自新的妖怪們還可以在「妖怪圖鑑」內建檔。將登場的 50 種妖怪全部在圖鑑內建檔，或許也是樂趣所在。

完成妖怪圖鑑

這是卡通中，大眼妖怪擁有的「妖怪圖鑑」。而遊戲裡包含鬼太郎在內，所有登場的妖怪都會被自動地建檔在圖鑑裡。總計有 50 頁。您能夠收集多少頁呢？



←首先是鬼太郎的畫面，為基本型式

◆超級黑巴斯 P

スーパーブラックスバス Pocket

ACT

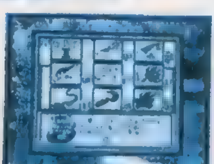
■ '96 年 12 月 20 日發售
■ STAR FISH
■ —
■ 記憶電池
■ 8M



←可以體會實際釣魚的樂趣喔

延續超任版，為系列中初次的 GB 版。以釣到黑鱸魚為目的的釣魚模擬遊戲。仔細地注意在有限時間內所變化的天氣以及水溫等的狀況。由於可以任意地讀取建議事項，因此即使是新手也不需要擔心喲。

誘餌的操作方式為重點所在！



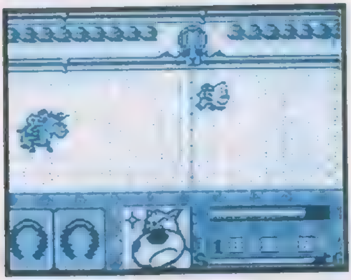
←誘餌和魚的種類相當豐富，因為是 GB 版，所以不能大大意

◆小馬競技場

みどりのマキバオー

ACT

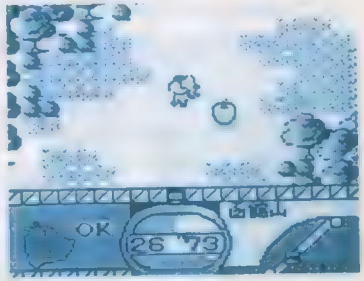
'96 年 12 月 20 日發售 / 一
多米 / 2M
13 色對應



競賽中小馬的目標是G1！

本遊戲是以在漫畫及卡通中大受歡迎的「小馬競技場」爲題材的動作遊戲。爲了讓小馬在比賽中獲勝，必須讓小馬接受四種（速度、性情、體力、泥土適應力）的能力，並同時去取「競賽馬卡片」，這是能讓小馬在比賽中發揮特殊功能的道具。快快培養好你的小馬，向目標挑戰吧。



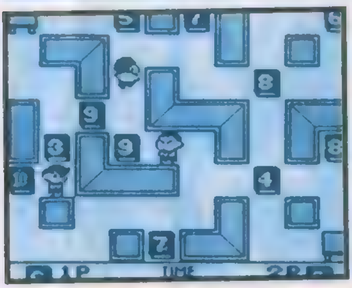


◆蠟筆小新

クレヨンしんちゃん

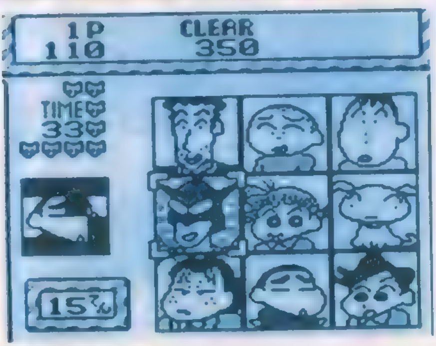
ACT

'96 年 12 月 20 日發售 / 一
哈德森 / 2M
13 色對應

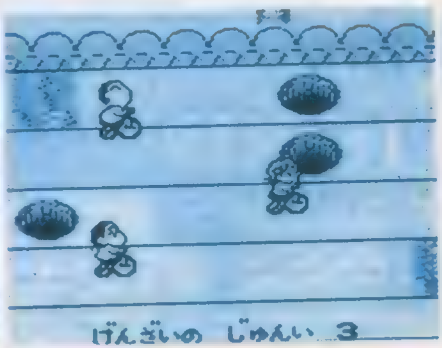


競賽中小馬的目標是G1！

新發售的蠟筆小新系列遊戲中，集合了至今發售過的 10 種迷你小遊戲，此外還添增了其他 4 種遊戲，讓玩家可以一次享受到 14 種遊戲的樂趣，另外，小新的妹妹也在遊戲中登場了哦！小新的妹妹，到底長得什麼樣子呢？哇！真令人期待。



←翻看左邊的圖案，然後在右邊選出相同的卡片

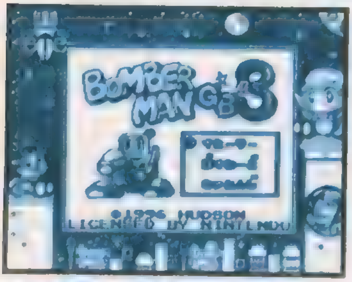


←連接按鈕以操作腳踏車前進，利用直線跑道是得勝的關鍵

◆炸彈超人 GB 3
ボンバーマン GB 3

ACT

■ '96 年 12 月 20 日發售
■ 哈德森
■ —
■ —
■ —



↑在主畫面中，威風凜凜的炸彈超人

GB 中超人氣系列的最新作品「炸彈超人 GB3」中在地圖上埋設炸彈，將障礙物以及敵方人物，頭目人物炸得得全身粉碎，這種痛快的動作場面，在此遊戲裡更加地具有威力。另外，本遊戲最大的特徵在於地圖的高低差。

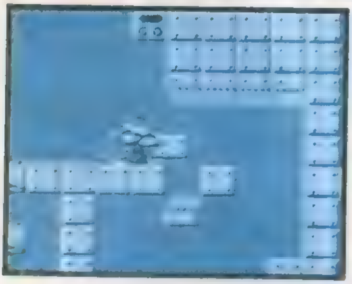
擁有跳躍以及飛降的動作畫面！

在目前爲止的系列中，地圖都是非常地平坦，但是這一次卻有高低差。如此一來，就必須加入炸彈超人的新動作，例如跳躍以及飛降等等。更增加了遊戲性。

◆方塊戰士
チャルボ 55

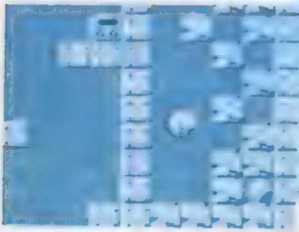
ACT

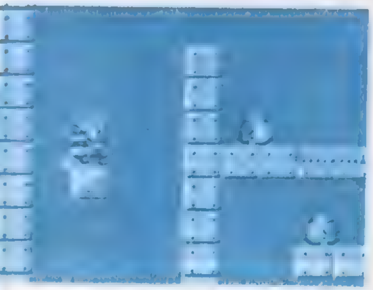
■ '96 年 12 月 27 日發售
■ 日本輔助系統
■ —
■ —
■ 4M



本遊戲「方塊戰士」會從人型變身爲球型，然後去破壞方塊，並把逼近而來的敵人打倒。其遊戲中有爲了打開出口破壞方塊來造成一條通路等動作，但其中也包含了濃厚的解謎氣氛，用用你的大腦，向關卡挑戰！

變形成球狀後，開始到處破壞！





◆名探偵柯南
名探偵コナン

AVG

- '96 年 12 月 27 日發售
- 萬岱
- 一
- 一
- 2M



←柯南找到犯人了。由於對應 SUPER GAME BOY，使得視覺畫面非常清晰。

多螢幕劇情令人提心吊膽

超人氣卡通「名探偵柯南」，以 AVG 型式在 GB 登場了。玩家化身為少年偵探柯南，運用推理能力，向困難事件挑戰。由於採用故事情節會依照行動來改變的「多螢幕、劇情」系統，因此各個玩家都能體驗不同的故事內容。而且遊戲裡還暗藏著許多迷你遊戲。找出這些小遊戲來玩也是樂趣之一喔。



←迷你遊戲的趣味競賽。此外還有其他許多迷你遊戲。



←從和人們的對話之中，來尋找解決事件的線索。

◆中國功夫 GB
スーパーチャイニーズファイター GB

ACT

- '96 年 12 月 28 日發售
- 文明腦
- 一
- 一
- 一



↑中國功夫大集合！

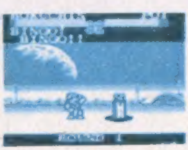
擁有超強力技及違反規則的超級娛樂格鬥！

在 SFC 中大受好評的「中國功夫 GB 」以 GB 登場喲。戰鬥中，採用可以使用爆彈和陷阱等的獨特道具，以及利用平常必殺技上追加的必殺技來編輯的 SFC 系統。由於具有組合必殺技，因此只有 1 個指令，輕易地就能體驗出連續技的快感。當然，躲過對手攻擊後使出反擊技等樂趣在遊戲中隨處可見。

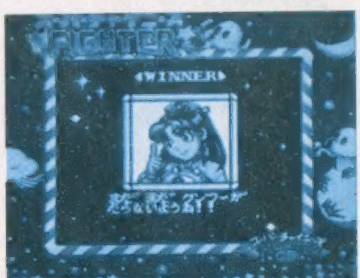
操作超有個性的 12 位打者來體會真正令人刺激興奮的戰鬥吧。



↑使出必殺技喲！



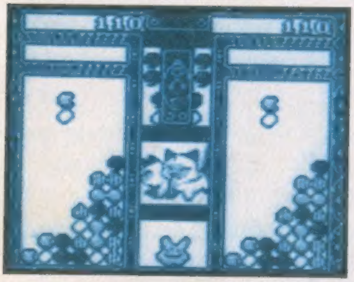
↑也可以使用陷阱！



◆史奴比方塊
スヌーピーのはじめてのおつかい

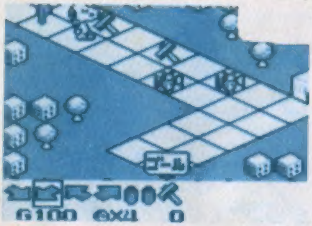
PZG

■ '96 年 12 月 21 日發售
■ 肯姆寇
■ 記憶電池
■ —
■ —



以超人氣人物史努比爲主角的誘導型益智遊戲。完成查理．布朗所託付的事情並且抵達終點的話，就算過關。史努比會不斷地到處亂走。道路上畫有箭號來指示進行方向，順著所指示的路線安然地到達終點吧。

首次出擊心驚肉跳



→利用鐵鎚等等的道具來過關。

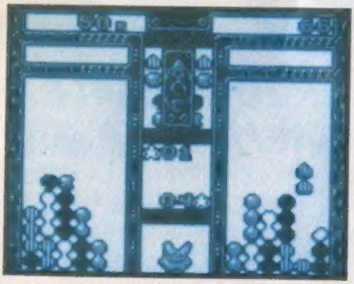


←在途中的商店完成委託的事件。如果處理妥當的話，就能獲得獎金。

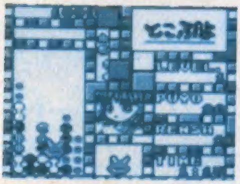
◆魔法氣泡 GB
ぽけっとぷよぷよ通

PZG

■ '96 年 12 月 13 日發售
■ 克派爾
■ ¥ 3900
■ —
■ 4M



大受歡迎的益智遊戲「魔法泡泡 GB 」終於移植爲 GB 了。雖然體積很小，但是連鎖的魅力不變。一個連鎖反應，2 個連鎖反應，最後連鎖反應。這 3 種模式和從前一樣，內容相當充實。另外再加入初學者程式，即使是第一次接觸的玩家也可以放心。



←加上電腦後也可以進行4人對戰喲。

體積雖小，
仍能大連鎖！

雖然體積小、厚度薄、重量輕，但是個獨具魅力的機器！

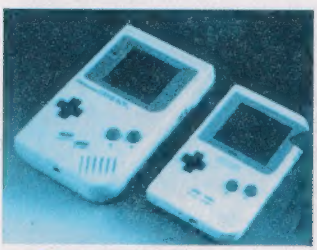
GAME BOY 攜帶型電玩大解剖

從'89年4月登場之後，全世界大約已經銷售超過4800萬台的「GAME BOY」。無論何時何地都方便攜帶。

爲了精益求精，於'96年7月推出新產品「GAME BOY POCKET」（掌上型電玩）。您是否也擁有1台呢？

新產品的體積比GAME BOY小且薄，重量也減輕一半。而且畫面的性能更爲提高。可以從不同的角度清楚輪廓分明地看見各種行動。

由於通信電纜的端子變小，因此需要使用專門的變換連結線（另售），但是在名作中的「テトリス」（俄羅斯方塊），「ドクターマリオ」（瑪琍歐醫生）可以進行激烈對戰，因此沒有太大問題喲。



↑左邊爲GAME BOY，右邊爲POCKET。大小的差異一目了然，畫面都是長34釐米×橫47釐米，可是POCKET採用的是新開發的液晶畫面，所以影像更加清晰。

重量只有150公克

實物規格



全6色



顏色分爲灰色、紅色、黃色、綠色、黑色和銀色6種。

銀色在美國本土最受歡迎。因此價格比其他機型高出1000圓？

GAME BOY POCKET 攜帶型電玩・檔案

希望出售價格，¥6800圓（銀色機型爲¥700圓）尺寸，橫78米釐×長128米釐×寬25米釐

重量●約150公克（包含乾電池）

表示畫面●使用位相差偏光過濾器

STN點矩陣液晶

電源●4號電池×2（鹼性電池可連續使用～10小時），或者使用專用電池。

周邊設備（另售）●專用電池和變電器組合（¥3500圓）通信電纜用變換連結線（¥800圓）

GB大集合











監　　製◆兄弟・書森
發　　行◆次世代出版有限公司
企劃編輯◆ KIMMY ・ ANSONY
文字編輯◆徐嘉慶・蔣佳吟
文字編輯◆ SEGALL
美術主編◆ KIMMY
美術編輯◆阿芬仔・曾淑娟
美術協力◆雷卓
電腦排版◆陳瓊華・陳銘秀・

業務行銷◆ Kuan
國際版權◆ MASAHIKO HAYASHI
會　計部◆ EMILY
發行地址◆台北縣板橋市觀光街1巷11號
TEL ◆(02) 961-6654
FAX ◆(02) 961-7204
法律顧問◆經緯法律顧問 張 靜律師
印　　刷◆漢大印刷
定　　價◆ 280元